

DESIGNS & PRODUCTS

カトキハジメ デザイン アンド プロダクツ

アプルーブド ガンダム

Gundam Models Designed and Produced by Ka

APPROVED GUNDAM



DESIGNS & PRODUCTS

APPROVED GUNDAM

Gundam Models Designed and Produced by Ka

はじめに

ガンダムのプラモデル、トイ、ゲーム。これらの新製品が市場に登場しない月がないほど、膨大な数のガンダム関連の製品(プロダクツ)が、私たちファンのまわりに溢れています。これは「ガンダム」というコンテンツ、キャラクターがもつ、商品的な魅力の高さに依るものですが、その一方で、現在ではこれが実際に生産される過程において、その商品のコンセプトを画稿にまとめる「デザイナー」の存在も大きなものになりつつあります。

本書にて紹介するカトキハジメも、そういったデザイナーのひとりです。

岡氏はこれまでの活動において、数々のTVアニメーション・OVA(オリジナル・ビデオ・アニメーション)などのメカニックデザインを手がける傍ら、立体物に非常に強いデザイナーとして、プラモデルなどの商品開発に積極的に関わってきました。よく知られているところでは、バンダイホビー事業部の「マスターグレード」シリーズ、シリーズを通してのコンセプトデザインを手がける「HGUC(ハイグレード ユニバーサルセンチュリー)」シリーズ。そしてデザインのみならず、自らがアイテム(機体)・原型師の選択・商品見本の撮影などまで一切含めた形でパッケージングをプロデュースする、バンダイキャラクター事業部のアクションフィギュアシリーズ「GUNDAM FIX FIGURATION」があります。

本書では近年に発売された、この3つのシリーズ製品を中心に、開発過程において岡氏が描いた画稿を、可能な限りすべて収録しました。

また、製品とまったく同一の手法で岡氏が監修を行ない、モデラーが製作した数々の「トライアルモデル」も掲載しています。

さらに付け加えれば、本書のエディット、デザイン、原稿執筆なども、日頃岡氏とともに仕事をしているスタッフで構成しました。

本書から、日頃の開発現場の雰囲気を感じ取っていただくことができると幸いです。

Newtype/Character Model編集部 高木 直





★肩…アーロン・カッター…「も」のモックの肩に…増え起し、されど…
…ある…製作…それを…何れに…何れに…何れに…何れに…



★顔…アーロン・カッター…「も」のモックの頭…増え起し、されど…
…ある…製作…それを…何れに…何れに…何れに…何れに…



★顔…アーロン・カッター…「も」のモックの頭…増え起し、されど…
…ある…製作…それを…何れに…何れに…何れに…何れに…



★肩…アーロン・カッター…「も」のモックの肩に…増え起し、されど…
…ある…製作…それを…何れに…何れに…何れに…何れに…



★顔…アーロン・カッター…「も」のモックの頭…増え起し、されど…
…ある…製作…それを…何れに…何れに…何れに…何れに…



★顔…アーロン・カッター…「も」のモックの頭…増え起し、されど…
…ある…製作…それを…何れに…何れに…何れに…何れに…



★肩…アーロン・カッター…「も」のモックの肩に…増え起し、されど…
…ある…製作…それを…何れに…何れに…何れに…何れに…



★肩…アーロン・カッター…「も」のモックの肩に…増え起し、されど…
…ある…製作…それを…何れに…何れに…何れに…何れに…



TRIAL MODEL #006
RMS-142
XEKU-ZWEI



●初版機体は、
の機体「ギア」の
の機体「ギア」の
の機体「ギア」の



●初版機体は、
の機体「ギア」の
の機体「ギア」の
の機体「ギア」の



●初版機体は、
の機体「ギア」の
の機体「ギア」の
の機体「ギア」の



●初版機体は、
の機体「ギア」の
の機体「ギア」の
の機体「ギア」の



●初版機体は、
の機体「ギア」の
の機体「ギア」の
の機体「ギア」の



●初版機体は、
の機体「ギア」の
の機体「ギア」の
の機体「ギア」の



■頭部と上半身の関節が可動するとあるが、
完全再現は出来なかった。可動を諦めた。



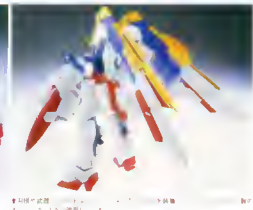
■頭部と上半身の関節が可動するとあるが、
完全再現は出来なかった。可動を諦めた。



■右側の関節は、コクピットロックの内部と、ハ
ッチの関節ギヤを連結している。関節にまで
届かれたマスキングに活用している。



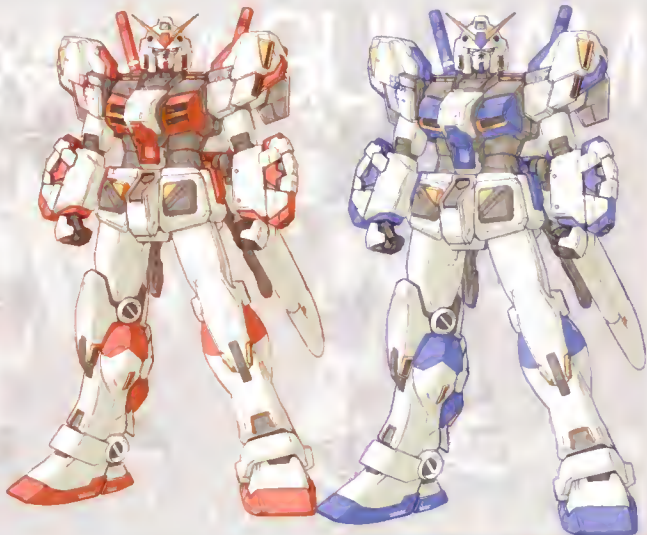
■右側の関節は、コクピットロックの内部と、ハ
ッチの関節ギヤを連結している。関節にまで
届かれたマスキングに活用している。





1/100 高达模型
 RG984RX-90B
 1/100 高达模型
 RG984RX-90B
 1/100 高达模型
 RG984RX-90B

FINAL MODEL RG984RX-90B



●「バグ・アッセル・カサ」の「ガン」は、MGブックカスタムのものを参考
 図案など各部分カラー・データは製作している。



●「メカ・セーラー・ランチャー」は、プロトタイプ制作
 「MGカスタムVer. Ka」のものを使用している。





● 商品は、MGフル
Ver.1.5のフルメ
X1の強化パーツ
は「MGフルVer.1.5」
のものを使用。工
場直産品。は
じめはフルメの
で、フルメの

1/100 SCALE FULL SCRATCH MODEL
商品名は「MGフルVer.1.5」のフルメの
X1の強化パーツは「MGフルVer.1.5」
のものを使用。工場直産品。はじめはフルメ
ので、フルメの

G04/G05

1/100 SCALE FULL SCRATCH MODEL

商品名は「MGフルVer.1.5」のフルメの
X1の強化パーツは「MGフルVer.1.5」
のものを使用。工場直産品。はじめはフルメ
ので、フルメの



1/100 SCALE FULL SCRATCH MODEL

#013



HGUC

High Grade Universal Century シリーズ

宇宙世紀に活躍した数々のモビルスーツたちを、新旧問わず1:144スケールでキット化しているのが、このHGUC（ハイグレードユニバーサルセンチュリー）シリーズである。手頃なパーツ数と価格で、ガンダム初心者から上級者まで、幅広いユーザー層から愛されている。

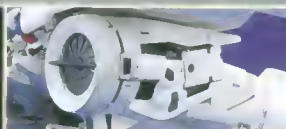
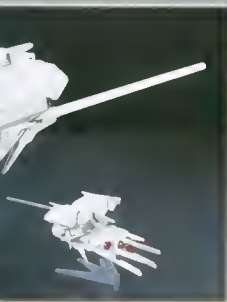
RX-78GP03
DENDROBIUM

E.F.S.F. PROTOTYPE FOOTHOLD DEFENSIVE MOBILE ARMOR

RX-78GP03S
STAMEN

EESE ATTACK USE PONTTYPE MOBILE SS





①「調剤材料を選択する」写真に照し、状態の

中々大きな アがその出力も物語る身体局面 年
 日、男 より詳細なディ ンガの力と心によ
 大量、遙か下ろされ 身体寄所に追加されてくる
 又特殊と くらげ舞うプロ ンガの心合わせである
 各要素に ABS、ムや金庫、ノが使用され
 物語が保たれる

● 550スケルであるHGメカ、コマの回転、元々設定サイズが巨大であるため、1/44スケールによる「カキミ」も否めざるを得ない。全長は約97cmと、買物袋の大きさにもなる大男子用、背の高い女性向けに作られた。昭和生足身には、フタットロビウムの残っている鞍馬を模したD.C.G.によるD40「トカダムイホ」が際立っている。





● 関節は動かし、各関節を動かして、多関節の動きを再現。関節に付けられているセンサーは、各関節の動きを感知する。



● 各関節は動かし、各関節を動かして、多関節の動きを再現。関節に付けられているセンサーは、各関節の動きを感知する。





MSZ-006C1/A1
Z plus

2phi-m 合体の精製とは異なる 3D
 状態である変形機構を開明
 オブロボ ションを実現した。各
 ガンダムからのフィードバック
 値での精製方も申し分ない。



●大気圏内用のA1型 1機約100kg 1機約100kg 1機約100kg 1機約100kg
が各機、石炭のものを1機約100kg 1機約100kg 1機約100kg 1機約100kg

●空間味調何れも1型 手前 はラ AA AAを誘導したヒーム
 ●マ・ト・カ・ト「星のプリ・ケ・」 9 12月15日



MSZ 608C1
サ 77777777
SANDY CO. LTD. HOSHI
PROD. TS. DEPARTMENT
RELEASED 2002 FEB 13:00
2002月2月 1:0000



MSN 006A1
セ サブライム1
BANDAI CO. LTD. HOBBY
PRODUCTS DEPARTMENT
RELEASED 2002 OCT 14000
01年11月発売 3,500円



●自由 国では平瀬川河口 沼たちで陸奥橋を渡
国々ある「不死身の第4小隊」のメーネ クラールが竹馬
る。また、機関部を異議化する事により、組み換えが可
能なメーネ、メーネ、ライフルも竹馬する



●鋼板部分まで鉄骨下のメカニカルフレームを再建。各階船のはし、東側船部タンクは
一部を撤去。東側船部には防水処理を、西側船部は既存素材を修復する。



●MGザクの先代総ブラ ユダ ポーに驚愕も
たそうザク 断続7時間の降臨により広い可動範囲の
確殺力とゼンマイ時まで再演できるなど ギン
の自由度と操り易い アニメ仕掛け感やアプ
リケ ママ 〃 会堂を武器類が引継 感中。会
たきぎまなハジメ ヌンを掌握できるのがうれ
いところ 遠くからカラー シも登場した ころはと
ト・ホー 〃 新装版の120mmガンガンザク ち



GUNDAM Ver.Ka
RG 78-2 Ver.Ka (Ver.Ka)
BANDAI CO. LTD HOBBY
PRODUCTS DEPARTMENT
RELEASED 2002 DEC. #1000
1/100 1/100 1/100
3,500円



MG 1/100 Ver.Ka
BANDAI CO. LTD HOBBY
PRODUCTS DEPARTMENT
RELEASED 2002 OCT. #1000
1/100 1/100 1/100
3,500円



MG 1/100 Ver.Ka
BANDAI CO. LTD HOBBY
PRODUCTS DEPARTMENT
RELEASED 2002 MAR. #1000
1/100 1/100 1/100
3,500円



MG 1/100 Ver.Ka
BANDAI CO. LTD HOBBY
PRODUCTS DEPARTMENT
RELEASED 2002 APR. #1000
1/100 1/100 1/100
3,500円



Ver.Kaの独特の白と赤の配色が特徴的な商品で、リアルな質感が再現されている。また、その色合いも特徴的なものとなっている。



Ver.Kaの独特の白と赤の配色が特徴的な商品で、リアルな質感が再現されている。また、その色合いも特徴的なものとなっている。



Ver.Kaの独特の白と赤の配色が特徴的な商品で、リアルな質感が再現されている。また、その色合いも特徴的なものとなっている。

Ver.Ka

MSA-0011 GUNDAM Separation transform MS Gガンダムの合体分離

分離式MGでもあるGガンダムは、A・B・Cパーツの3体に分裂し、それぞれのアタッカー、ロボマー、ロコアという3体の形態に変形する。MSモデルでは、この変形機構を数段階通りに再現可能。またMG・Zガンダムの開発からフィードバックによって得られた技術により、各部にロック機構が取り付けられているのも特徴だ。これにより、両形態において変形パーツの位置にしっかりと保持されるようになっている。それではその変形・合体シーケンスを各パーツごとに紹介していく。

●左腕中腕と肩鎖と関節を固定する
Aアタッカー・肩鎖のバネの引込みと
ビーム・キャノンが主武器となる

●左腕を前方に折り込み、関節ブロックをそれぞれ
上下へ移動させて互合
させる。肩鎖のロックを保持

●右腕が下へ下へ折れて関節を解放。肩
のジョイントがサイド・ジャケットの内
部軸に左右折り込まれる

●火力支援となるロボマー・
ビーム・キャノン・ガン
ダム・キャノン・ガンダム・
ガンダム・キャノン・ガンダムに固
定されている

●ビーム・キャノン・ガン
ダム・キャノン・ガンダムに固
定されている。外部へ
展開可能。脚は大半の
固定機構。肩鎖は下方へ
もぐり込む

●肩のヒール関節が引き
込まれる。ビーム・キャ
ノンはヒールが固定され、
右側のヒールが固定され、
左側のヒールが固定され

●左腕はロコア・キャ
ノンを折り込み、ロコ
アの関節の上方に向けられる

●肩鎖を折り、ロコア・
キャノンを折り込み、ロコ
アの関節の上方に向けられる

●右腕が前方へ、ロコア・
キャノンを折り込み、ロコ
アの関節の上方に向けられる

●サイド・ジャケットの各
部からパーツが展開。肩
鎖はスパーに折り込ま
れるパーツが固定される

●右腕が前方へ折り込ま
れる。関節が固定される
。スパー・キャノン・ガ
ンダム・キャノン・ガ
ンダムに固定。右腕の内部に
センサーが取り付けられる

●カッター・キャノンは完全
に関節内部に折り込まれる。
肩鎖のブロックが下方へ
向けられる

●右腕アンテナが展開
可能。肩鎖の固定に引
き寄せられ、右腕のビ
ーム・キャノンを関節の定
位置に固定して使用可能

1 2 3 4

●プロバラント・ユニットをいったん機体前方へ引き出し、スラスターの駆動パーツは足裏の甲の両側で移動させる

●胴体と足の両方から追加バグ、関節が胴体内部へと深く収まる。機体・ムササビも前カラムに引き寄せられ

●プロバラント・ユニットを駆動すると、プロバラントとサイド・ジヤコブとをつなぐフ

●胴体の裏で関節を駆動、左足のリアクター・インジ

●プロペラント・ユニットを展開するため、プロペラントとサイド・ジャケイトをつなぐフレームが下方へ移動する

●プロペラント・ユニットをいったん機体前方へ引き出し、スネ長脚の扁平パーツは足首の平へ向けて移動させる

●胴体上端の扁平が足お上がり。胴脚が胴体内側へと滑り込む。脚ビーム・キヤノンも前方へと昇降機構付き

脚ビーム・キャノンも前
方へと照射を開始した。

●同じ階の真で降坂を繰り返す。ヒザのリフレクター・インカムは下に降れる。また真の主眼ユニットも降坂開始

●機銃が安全に折り畳まれ、ノズルが引き込まれて収納完了。このコアブロッタはミガンダムのメインコアピットとなる



9月1日、モビルスーツが作られ、モビルダムに発展した。ロケット機により、空軍総司令部機で宇宙がフラクショナルなことを示す。

☆裏の位置を決定し、サ
ャケットは外側へスライド
ペラントは裏側へと回転。
間は逆さまに

◆デール・スタビライザーが
回転して機銃とをり、ブー
スター・バックは真方へ。真
が定位置に来た後、サイド
・ジャケットが引き込まれる



▲高の位置を固定し、サイド・ジ
ヤツツは前後へズライド、プロ
ポントは前後への旋回、ヒア開
閉は足元で

▲プロポントはユニットと
サイド・ジヤツツが前後、
リアスカートだったヒアの
位置は前後開閉を同時に
固定、要領付とる

●プロペラント・ユニットと
サイド・ジャケツが新調。
リアスカートだった8パーツ
の主翼は新機体機を模範し
固定。直線終了となる

Ex-8ガンダムのMGキットでも最大の見せ場となるのが、やはり流石の異色であるグリーンカラーへの変換機能であろう。前作でプロバラン・ユニットに付けてのパーツ交換やその前後の立体整合性、胴体を構成する各ユニットの位置移動など、複雑すぎる変換ワークエントを、プロポーションを損ねずギリギリのリアライズの半、ほぼ完全に両面に再現している。ここではそんな半面だけでなく最新の陣巻を施した変換されたその変換過程を裏面まで紹介したい

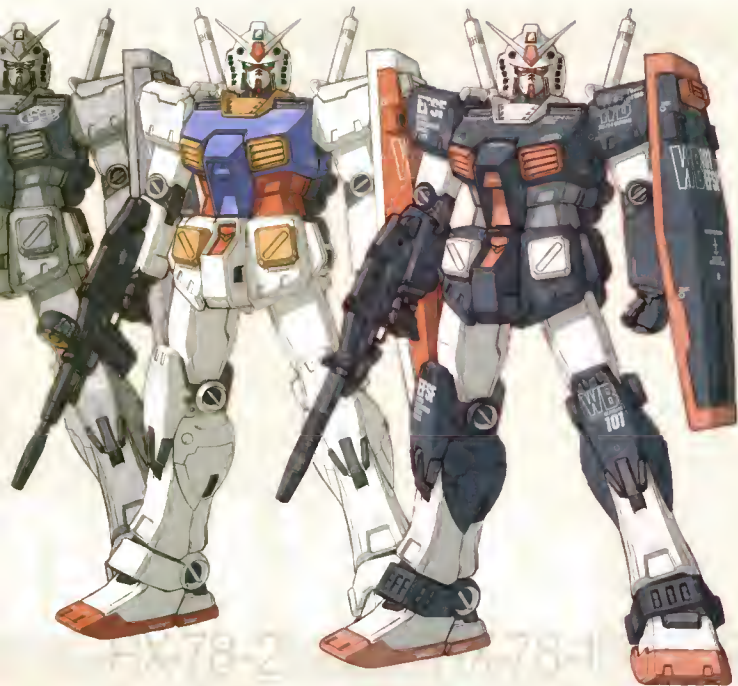
MSA-0011[Ext]
Ex-S GUNDAM transform
MG Ex-S ガンダムのGクルーザーモードへの変形

●A・B・Cパーツが合体し、Sガンダムに変身終了。ロック機構により、機体構造の固定機構が解除されたことにより、

AM Ver.Ka VARIATION

#0006 #0007 #0008

デザイナーズフロント という新機軸を打ち出した MGRX-78-2ガンダムVer.Ka
ここではそれを使ったバリエーション展開案を、一挙掲載する





1/100 SCALE 鋼彈模型 鋼彈 Ver. Ka (Ver. Ka) 模型
 製作：高田隆一 (Takashi Takada)
 * 高田隆一 (Takashi Takada) モデル (2000年) に基いて作られた G3 ランプは
 MG ガンダム Ver. Ka をベースに制作したのがこのモデル。カラーリングは G3
 (G37-0000) の色に準じて制作している。



※ 高田隆一 (Takashi Takada) モデル (2000年) に基いて作られた G3 ランプは
 MG ガンダム Ver. Ka をベースに制作したのがこのモデル。カラーリングは G3
 (G37-0000) の色に準じて制作している。



※ 高田隆一 (Takashi Takada) モデル (2000年) に基いて作られた G3 ランプは
 MG ガンダム Ver. Ka をベースに制作したのがこのモデル。カラーリングは G3
 (G37-0000) の色に準じて制作している。



Ver. Ka

TRIAL MODEL #0008
RX-78-2
GUNDAM(Ver.Ka)



● キョウコウ モデル 部より過剰品等と
「製造し/プロトタイプやG05等」のガ
ムを、お世する。また、お世する
デ・カウ・モデル等の、製造から「カ
」のデザイン。



全機は白のベースカラーに、黄色と青のアクセントカラーが特徴的。また、胸部の黄色と青の配色は、機体のカラーリングを決定づける重要な要素となっている。



全機は白のベースカラーに、黄色と青のアクセントカラーが特徴的。また、胸部の黄色と青の配色は、機体のカラーリングを決定づける重要な要素となっている。



全機は白のベースカラーに、黄色と青のアクセントカラーが特徴的。また、胸部の黄色と青の配色は、機体のカラーリングを決定づける重要な要素となっている。



全機は白のベースカラーに、黄色と青のアクセントカラーが特徴的。また、胸部の黄色と青の配色は、機体のカラーリングを決定づける重要な要素となっている。



全機は白のベースカラーに、黄色と青のアクセントカラーが特徴的。また、胸部の黄色と青の配色は、機体のカラーリングを決定づける重要な要素となっている。

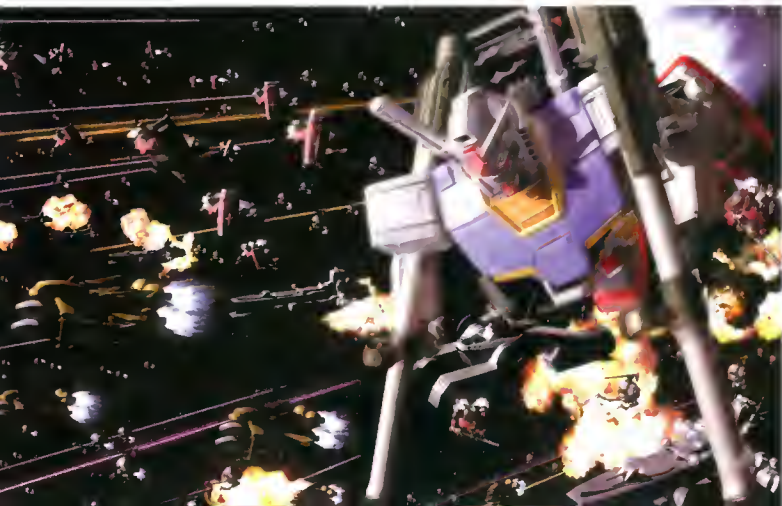


[illegible]

●「高橋は、海軍省の『こころの健康』と共同で行われた『ロコモーション』県内の駅に「ロコモーション」をお見せ。」



プレイステーション2用ソフト 機動戦士ガンダム



Round-table-talk

座談会: ゲームの開発とデザイン

ガンダムのデザインとゲームの関係について

司会者 多田: 佐藤先生、シーニック・ス

まずはPS2のゲーム「機動戦艦ガンダム めぐりあい宇宙」にM・MSVであるガンダム4号機、5号機、Rト、G01、G06が登場することになった経緯は、お聞きかせ下さい。

稲垣: このゲームは、元々サターンやドリームキャストでガンダム外伝を作っていたスタッフの手によって作られているんです。彼らは外伝に思い入れがあって、今回の「めぐりあい宇宙」にも正史のほかにぜひ外伝も入れたいとスタッフの方から提案があったんです。その外伝用に登場させるMSとしてガンダムを出そうと考えたのがそもそものきっかけですね。

カトキ: その前に同じくバンダイさんから発売された「ジオニックフロント」というPS2のゲームに敵としてガンダム6号機が登場しますよね。ここからの流れなのかなと思っていましたが、

稲垣: 直接のきっかけとしては、そこですね。「ジオニックフロント」は牛村という者がプロデューサーとして作ったのですが、開発中に彼がラスボスとしてガンダムを出したという話なんです。

森田: 「ジオニックフロント」はプレイヤーがジオ軍の兵士となって地上戦を行なうゲームなので、そうなると敵が61式戦車とかGM、ボールばかりになっては（苦笑）。それでラスボスはガンダムタイプのMSが出てこないといけないということで、まったく新規に作るんじゃなくて6号機はいかがですか？とこちらから提案して、牛村さんたちのチームという話し合ったわけです。我々も牛村さんたちのチームと色々話し合いましたね。

カトキ: サンライズさんがガンダムゲームに深く関わるようになったのはこの頃から？

森田: そうですね。ガンダム20周年を迎えた1999年にサンライズでガンダム事業部という部署が作られてある程度ガンダムを専門に扱う人間ができたということ、バンダイさんでも「戦艦のブルー」のように従来の以上のこだわりをもってガンダムゲームを作る稲垣さんのような方がご担当されたことで、よりクオリティの高いガンダムのゲームを作ろうという機運が高まり、両社のスタッフが集まって「ガンダムエキスパート委員会」というものを発足させました。『ジオニックフロント』も、この意向が反映された作品のひとつですね。

稲垣: 僕らとしては、せっかくガンダムのゲームを作るのであれば、サンライズさんが作るフィルムと同様、両社のスタッフが集まってガンダムエキスパート委員会というものを発足させたいと思うんですけど、既に企画として存在しているガンダムワールドの史実から外れたことはしたくなかったんです。逆に史実に組み込めるオフィシャルなものを作るために、サンライズさんと密に話し合いをする必要性を強く感じていますよ。

森田: バンダイさんがそう言うて下さるのはありがたいことですね。ここ数年でより良い関係が築けてきている感覚があります。

稲垣: そうですね。

森田: 先程の史実と新MSとの関係ですが、まだ語られていない部分のある「0083」～「Z」時代と比較して、一年戦争というのは多くの人の間に定着した共通認識が存在しているんじゃないですか。

カトキ: 「この試みがこの時代にあるわけがない」といった一年戦争における常識という約束事が必要なり明確にもってきやすいね。

森田: そうなんです。だから、その中で新たなオリジナルMSが登場させるのはとても大変なことだったんです。

稲垣: そんな中で「ジオニックフロント」では新ガンダムが登場させようとしたんですから（苦笑）。僕らは牛村には止めた方がいいと言ったんですよ。ガンダムは史実にかなり抵触するから難しいと。僕が手がけた「戦艦のブルー」に登場しているフルードスティーンでガンダムじゃなくてGMですからね。

カトキ: それで何となくガンダムを出そうと思って、6号機に目を付けたわけですね。

稲垣: 委員会が相当議論しましたけどね。これまでに数多く作られてきた様々な設定の中で、ガンダム4～7号機の存在というのはやや危うくもしないけれど、少し構築し直せば史実に抵触することなく使えるのではないかと考えたわけです。

カトキ: その中で地上戦用MSである6号機を採用したというわけですね。

森田: 6号機は、結果的にうまくゲームに組み込んで

Round-table-talk

もらえたと思います。新たに「マドロック」という呼称も付けるなどかなりアピール度は高かったですね。

カトキ：あのマドロックという名前はどうして付けたの？

森田：RX-78NT1には「アレックス」という愛称があるんじゃないかと。それと同じように開発スタッフやクルーの間でのみ呼ばれる名前を付けようということになったわけです。

カトキ：それがあったので、僕も4号機、5号機に名前を付けてくれと言われていたんだだけ、どうも愛称というのがピンとこなくて(苦笑)。結局G04、G05というシンブルな名前にしてしまったんだよね。

話は戻るけど、「ジオニックフロント」に6号機が登場させると決まった時から、稲垣さんは4号機、5号機に目をつけていたんですか。

稲垣：当然ピンと来ますよね。牛村が「ジオニックフロント」を作っている時期と並行して、僕はずいぶん早い宇宙の開発に着手してましたから、6号機が出せるなら、4号機、5号機もアリだろうと思っていました。元々、僕はゲームオリジナルの機体をゼロから作ってしまおうとは思っていません。牛村が「ジオニックフロント」を作った時、そこにありのままでMSを作ってもバンダイが作った機体でもいいものになってしまふ気がするんです。仮に仮がゲームを購入する側にいたら、ガンダムファンとしてはそれは嫌だと思うので。だから4号機、5号機にはこの時点で目を付けていましたよ。

森田：でも、ここで4号機問題というのが発生するんですよ。4号機はアレックスではなかったのかという意見が、

カトキ：アレックスって「0080」の劇中で4号機と言っていましたか？

稲垣：いや、それは言ってなかった。

稲垣：アレックスのテストチームが「G4部隊」と呼ば

れていたことも影響しているんじゃないですか。

森田：左肩に「4」というマークも入ってましたしね。RX-78 3号機の後に作られたガンダムだから4号機と認識している人が多いのだと思います。

カトキ：雑誌とかでも4号機と掲載されていた例を見たことがあります。

稲垣：4号機と呼ぶ機体が幾つが存在したのではないかと考えたわけです。たぶん、G04、G05というのは戦時下における先行量産型みたいなものだと思うんですよ。

カトキ：第二次大戦の兵器開発に似てますよね。

稲垣：僕もそう思ってゼロ戦の開発記録を見直してみんですが、試作3号機をチェックした段階で「これでいいから至急8機作って、それを激戦域へ送れ」ということが本意にあったんですよ。それで試作3号機で出た問題を全部直しリテイク版を試作4号機として作ってまた前の中隊でテストさせたりと、前者がG04G05、後者がアレックスと考えるとあやふやな話ではないと思います。

カトキ：ロールアウト時期もかなり接近しています、そういうこともあったかもしれないですね。

——それでは、実際にカトキさんが4号機、5号機のリアイア作業を行なう段階に入ってからのお話を聞きます。

カトキ：彼がそのお話を聞いたときには、すでにマドロックのデザインを知っていたから、リアイアの方向性はつまりやみやすかったですね。

稲垣：6号機のリアイアはどう思いましたか？

カトキ：僕は良くできていたと思いますよ。あらためて大河原さんがG0クラブのときに描いた設定画と比べると、オリジナルの線を非常に良く追っているのがわかったんです。やはり一度世に出た設定を定まるきり無視してはいけないと思いますね。

稲垣：サンライズのスタンスとしてもそうなんです。歴に発表されたデザインを好きな人は必ずいるし、その

期待を裏切らないという思いは常にあります。

稲垣：4号機、5号機で行きたいとサンライズさんに相談をもちかけたのは僕なんですけど、そのときにこの2つのガンダムをゲーム用に若干リファインをしたという話をしたんです。これは2つの大きな理由があって、一つはゲームの中で必要となる要素が出たとき、それに対応させたいということ。もうひとつはせっかく登場させるのであれば、ゲームだけに終わらせたくないということです。後者については、バンダイ社内でゲーム部門というのが一つのメディアとして認めてもっている雰囲気になっていて、ホビー事業部やキャラクターTシャツ事業部(以下キャラTシャツ)などほかの部署から何かいっしょにやりましょよという話が多々来てきていたんです。それで、今回のG04、G05の話をキャラTシャツの部としたいときに、劇中に限らずカトキさんにリアイアしてもらってプラモやMSインアクションといった商品展開もしようという流れになっていったんです。

カトキ：そうでしたか。僕も最初にこの話を聞いたのはキャラTシャツの部からだった。マドロックを見ていて僕ならこうすると思うかもしれないので、やってみようかと。

稲垣：それでカトキさんが割とこの話に好印象を持っていると伺ったので、サンライズさんと話をして、一版みんな集まって打ち合わせをしようということになったんです。

カトキ：ここまで割とスナリと話が進んだのは、マドロックという共通意識があったからでしょうね。この打ち合わせの時に好印象だったのは、サンライズさんが4〜7号機の系譜を設定として起こした資料を持ってきてくれたことですね。元々、4〜7号機はRX-78系車の機体だから、どういう流れで開発されたのか気になっていました。その資料にはジャブローやオーガスタといった開発した基地や研究所まで書か

Round-table-talk

れていたのが気合い入ってるとな思いましたね。

森田: 僕は、カトキさんがリファインされた4号機、5号機はオリジナルからあまり変えていないという印象が強かったですね。

カトキ: そうですか。僕としては、マドロックよりも大きく変えてしまったかなあ、という気持ちだったんですね。

森田: もっと太期に変えてしまふのかと思ったら、思っていたよりも元のデザインの要素が活かされていたので。

カトキ: 4号機、5号機はオリジナルデザインの上半身が好きだったので、そこはほとんど変えてないですね。とくに胸の形状はすごく好きなんです。

今回、一番変えたのは肩ですね。元のデザインを見ると、肩に付いているのはどう見てもフックだろうと思ったので、それを活かすための新要素として、オプションの肩アーマーを加えさせて向きました。ゲーム中でも横移動の際に肩からの連射が右手に出ると演出的に楽しいのではということもありました。でも、元の肩も好きなので両方設計にして、ちゃんと両立をさせてます。

——あれ、後ろについているアロヘラントタンクもオリジナルですよ。

カトキ: 元のデザインだと平たくて尻尾が2本付いているように見えるパーツが、追加タンクのようにも見えるし、もう少し中身の詰まった圓いものにも見えたので、その折衷案に見えました。そこから派生してここに武器を付けられないかなとか、色々考えましたね。

堀口: 今回のデザインでは、レビューが楽えるように座高にしていたのは良かったですね。

カトキ: ゲームをプレイしているときは、どうしてもプレイヤーは自機の見え方を見ることになるじゃないですか。だから背面のデザインも座高だろうと。

堀口: 同様に感心したのはビームライフルのエネルギー

バックラッシュものをセンサーにしたりとか。茲が細かいですね。

カトキ: あの当時にエネルギーバックはまだ早いと言うような事がマーケティングで出ましたからね。そこはセンサーにしたんですよ。

森田: G05が装備するガトリング砲もカトキさんの案によるものですね。

カトキ: あれもゲームオリジナルの設定ですね。このガトリング砲については、稲垣さんの方から監督の徳島さんに伝えてくださいとお断りしました。G04とG05を比較したときに、ジェネレーター出力が高くて素然と改良されたG04の方がメガ ビーム ランチャーみたいな強力な武器を使える分だけどうしてもG05よりキヤラが立ってしまふんですよ。片や、G05は元の設定のままですともちスペシャルな武器がなくてさびしい。そこでG05もG04とタメを張れるくらいに何かをもたせなくてはいけないと考えて設定したのでガトリング砲です。G05は強力なビーム砲を使えないけど、素弾弾なら大丈夫だろうということ。

森田: 今だとガンダムにガトリング砲っていうのは結構定番の武器ですけど、一年戦争時ですと珍しいですよ。

カトキ: でもファーストでガンダムそのものは使ってませんがガトリングガン搭載した車両は出てるし、アレックスも装備してるし、一年戦争時の武器としてはセーフでしょう。

堀口: 設定的にはあってもおかしくない武器ですけど、ファーストガンダムを制作していた当時では、作画の関係上、これだけ線の多い武器は出すことができなかった。

カトキ: 今回のゲームで、手描きによるアニメが作られるという事を知らなかったのがガトリング砲を付けてしまっ、アニメーターの方々に申し訳ないかなとをしてしまったと思います。

森田: ガトリング砲という武器を好きな人はガンダムファンの中にも多いですね。

カトキ: ガトリング砲って広く知られるようになったのはのどりからかな。

森田: ショルツツエネッカーの「コマンド-2」辺りからですね。ガーツと屈れながら撃つ様が超好ましいというイメージが定着して、当時のゲームとかでも強い武器として登場することが多かったですね。

カトキ: ガンダムの武器としては、最初はMS-Xのヘビーガンダムでしょかなあ。近年では「ガンダム W」のガンダムヘビーやスズヤ「ガンダム X」のガンダムレオパルドなどすっかり手持ちの武器として定着してしまいましたね。

森田: ほかの新設定としては、シールドですか。

カトキ: ゲームの中だと。あまりに大きなシールドを持って、敵のは海から滑棚に見えるぞと徳島さんに悪かされて、Mk-IIやGP01のように伸縮してコンパクトになるシールドをデザインしたんですが……

稲垣: スイスセン。今回のゲームでは、防弾ボタンが無いので、シールドは常に展開したままなんです。

カトキ: でも、用意した設定が実際の制作の関係上使われないのはアニメでもよくあることです。その分、プラモでは再現されてますよ。

——最後に今後のガンダムゲームの展開についてお聞かせ頂けますか。

カトキ: ガンダム25周年や30周年にはどんなガンダムが登場するんでしょうね。

森田: もはやリファインの対象となる階層は大幅くなってきてしまってますかね。

カトキ: 僕としてはプランリヴァルが活躍する道とかも面白いと思いますよ。

稲垣: 魅力的な艦ではあるんですよ。G3やGMスナイパーカスタムIIなどが搭載されているんですから。

カトキ: その小説も元々は「MSV」の設定があったか

らこそ書かれた訳ですよ。それがあったからこそ、今、ゲームも作ることができると。

森田: 今頃のようにかつて生み出された設定を尊重しつつ、いいものを作っていくという姿勢は、ファンの人たちが正しい努力とってくれるかどうかは分かりませんが、今後この方向性は大切にしていきたいです。

稲垣: ガンダムは割とこういうふうに関世界を広げられる度量があったからこそ、我々もこうしてゲームを作ることができるといふ面があると思うんです。

森田: ガンダムは外伝を作りたい気持ちにさせてくれる作品なんですよ。書庫機や「MSV」などが設定されているから、自分の部隊がもしあったらみたいな想像がしやすいので、外伝を思い描いて遊ぶことが可能なんです。そのひとつとしてゲームがあるのだと思います。稲垣さんは連邦派なんですよ。

稲垣: GMIは好きですよ。

森田: ジオン系が多い中でGMが好きと。

稲垣: だから、「戦慄のブルー」のパッケージにGMを起用した時は凄く勇気がいりましたね。コレ、売れるかなと(笑)。でも、このゲームはGMしか出てこないの、そこは割り切りました。

森田: でも、そのおかげが分かりませんが、今ではコミックでも結構GMが主役で描かれる作品がたくさん描かれるようになってますし、ガンダムワールドに広がりをもたせるとい意味では凄く貢献していると思いますよ。

カトキ: あと、今は史実にかなり忠実な形でゲームを作っているけれど、思い切ってまるきりニューアールな形で作る路線も作られていくんでしょうね。これはゲームに限ったことではないですが。

堀口: いつかそういう時期が来ることもあるでしょうね。

森田: ある意味、それがまたガンダムの世界を広げていくことに繋がっていきますから。

稲垣: ウチとしては、そろそろ次期プラットフォームへの移行を考えなくてはいい時期が来ると思うので、その時にあける技術面を含めたガンダムゲームの在り方をもう一度考えなくてはなるかなと思います。

カトキ: ここ数年でゲーム開発におけるバンダイさんとサンライズさんの関係はかなり良い方向に進んでいるので、僕も今後の展開が非常に楽しみです。

稲垣: 今回の「めぐりあい宇宙」で実現した他事業部とのコラボレーションも、今後色々挑戦していきたいですね。

(2003年8月6日 サンライズにて)



カトキハジメ

KATOKI HAJIME

フリーデザイナー。この作品ではガンダム4号機・ガンダム9号機のデザインを手がけたほか、パッケージのビジュアルも担当している。ゲーム用ガンダムのデザインは実は今回が初めて



稲垣浩文

HIRONAKA HIROFUMI

株式会社バンダイビジュアルゲーム事業部制作室チームリーダー。「めぐりあい宇宙」のはや、(機動戦士ガンダム外伝)「いばる(ブルー)と戦う(グリーン)と(グレン)」シリーズなども手がけている



堀口滋

HORIKUCHI SHIRO

株式会社サンライズ企画開発部/ライズ事業部ガンダムプロデューサー。近年では「ガンダムイボルプ」シリーズや「武者」シリーズなどのプロデュースを手がけている



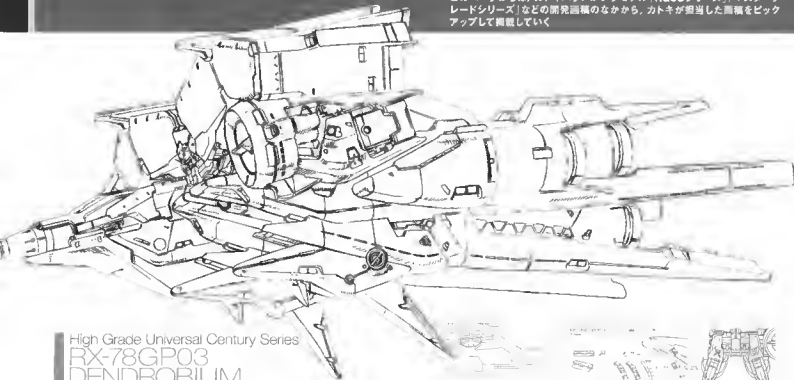
森田彰吾

MORITA ACHIO

株式会社サンライズライオン営業部ガンダム課。ゲーム作品だけでなく、TVアニメ・OVAアニメ・雑誌企画などの様々なガンダム関連する作品について企画・制作・監修業務を手がける

INSTRUCTION for Plastic models

このページからは、カトキハジメがプラモデル「HGUCシリーズ」「マスターグレードシリーズ」などの開発画稿のなかから、カトキが担当した画稿をピックアップして掲載していく



High Grade Universal Century Series

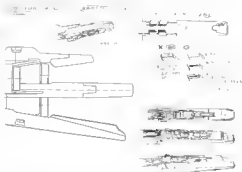
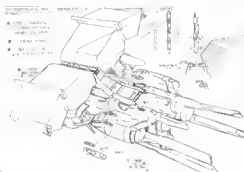
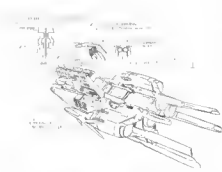
RX-78GP03 DENDROBIUM

ガンダムGP03 デンドロビウム/ステイメン

DENDROBIUM/RX-78GP03/High Grade Universal Century series/series No.026/Release Date March,2002/
High Grade MECHANICS series/series No.01/Release Date July,2001/©GAINAX

▼アームドベース「オーキス」の機体部分とウェポンコンテナを繋ぐ「ネオオクスタイム」をホルドする中央フレームのディテール。ステイメンの機体部分とこの位置に収まるかが図示されている

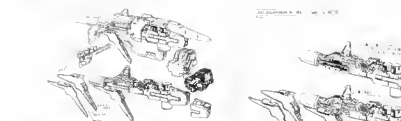
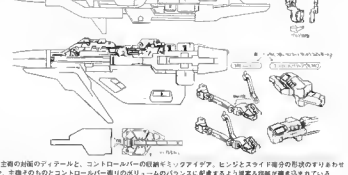
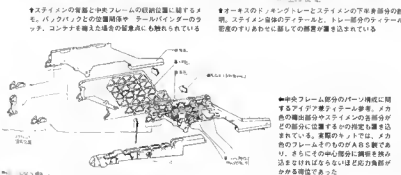
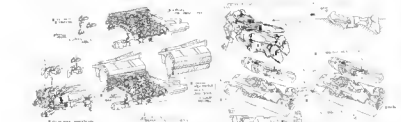
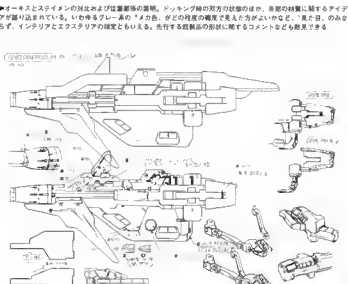
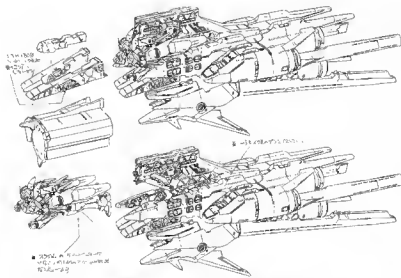
▼オーキスの内部、とくに腹部のトレンチやセールドに関するディテールと、そのポイントとなる部分の構造に関する図解が示されている



▼オーキスの中央部分の構造や各部の形状、ボリュウム、面の流れ、パネルバンダーのトングラッチの位置などを決定している

▼左側と照し直した奥のオーキスにウェポンコンテナなどが取り付けられた状態。コンテナ接合部の形状やステイメンのパターンなどを確認している

▼オーキスの尾端部およびフィンの形状やディテールに関するアイデア。ダクト部分の造形方針やフィンの縦横構成などは、形状自体新たにデザインされている

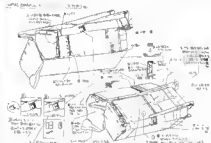
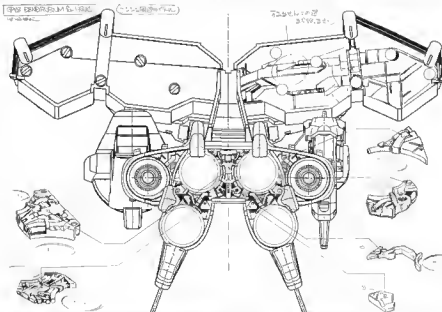


INSTRUCTION for Plastic models

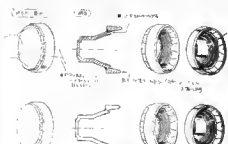
High Grade Universal Century Series RX-78GP03 DENDROBIUM

アンドロビウムは、1:144スケールでありながら、全長が約1mになるというビッグモデルである。そのため、その正確な再現にたけでは、立派なモデルとなる。だからといって、いたるにディテールを省かずによいというわけでもない。そのモデルとリアルな機体の比較には、あたかも縮尺するかのような特徴があり、そのスケールに似せ、再現の楽しさがある。

DENDROBIUM RX-78GP03 High Grade Universal Century Series
No. 028 Release Date: March 2020 High Grade HGUC/HGNC series
No. 028 Release Date: March 2020

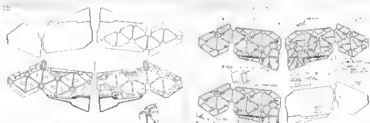


●コンテナ部のディテールと機構も説明した上、機体全体の組立を促すための組立順序のフローチャートが用意されている。また、ディテール自体の仕様も説明、塗装の塗り方、開口の向き、角度なども決定されている。



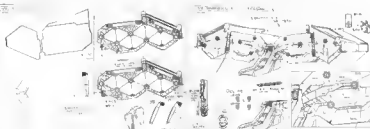
●ロケットエンジンの形状、パーツとしての形状のほか、内部構造も示されており、エンジン内部のディテールもわかるように描かれている。エンジンの構造も、この部品は約10mmにおよぶ巨大なパーツとなっている。

●オーリスの骨格パーツ。巨大なロケットエンジンの部分を取り囲むような形で、内部のディテールがわかるように描かれている。その内部には機体やパイロットの骨格が描かれており、また、エンジン内部のディテールもわかるように描かれている。



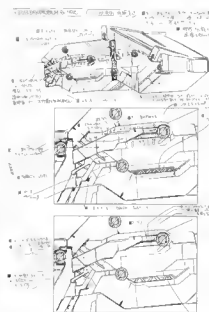
●コンテナの前面とカバーの組み立て。スロットが描かれており、スロットおよびピッキングが示されている。また、その開口部のディテールも描かれている。

●コンテナ内部のフレーム部分のディテール。中央フレームと左右のフレームの構造も描かれており、カバーの開口部のディテールも描かれている。

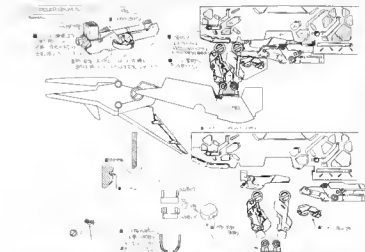


●コンテナのカバーの組み立て。フレームの構造も描かれており、カバーの開口部のディテールも描かれている。

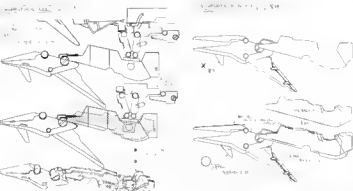
●右側より見たコンテナのディテール。機体の構造も描かれており、カバーの開口部のディテールも描かれている。



●コンテナ部全体の構造をディテール。機体の構造やカバーの構造も描かれており、カバーの開口部のディテールも描かれている。



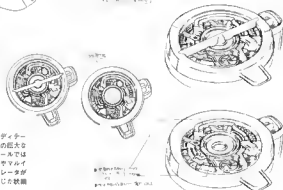
▼ワークス下部のワロー側面の構造と機構。そしてディテール、機構製作をまとめた。その改造すべき点やあらたなアイデアなどが盛り込まれている。また、アーム基部のカバー部分のディテールやワールドに施しても隠れても構わない。



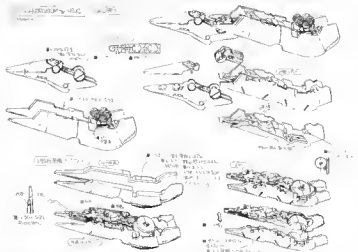
▼ワロー部分に関して。おもにアーム部分のメカパーツと外装パーツを組み合わせたときの構造からの「見せ方」と、大小の機能等の加工が盛り込まれている。方向の形状そのものの修正に加え、機能面やディテールの精緻が要求込まれている。



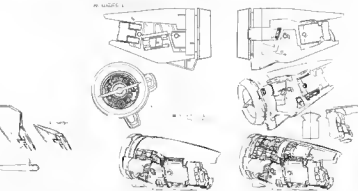
▼ワローアームはコンテアと首元でギョースのボルトの設計。ギョース、機、のひとなつので、機構製作を経て詳細なディテールやパーツ構成が検討された。これはそのやりとりのなかで集められたもので、メカパーツの形状アイデアや外装の形状修正、パーツの組みなどに関する提案などがあつた。



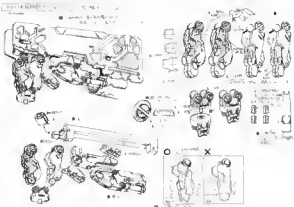
◆1フィールドジェネレータの前面のディテール。実際のキットでは縦幅がおよそ85mmの巨大なユニットとあるため、花車型をディテールでは図りださないだろう。最終的なキットやモデルキットではない追加の1フィールドジェネレータが出来る上だった。機軸、シャッターが閉じた状態のイメージが描かれている。



▼ワローおよび頭部フレームの詳細。パーツ構成や素材の組みあわせによる配管なども提案されている。さらに、ヒンジとスライド部分の形状のやりあわせや、外装とフレームの形状の組み合わせによる機能面の演出アイデアも。



▼フィールドジェネレータのディテールアイデア。この機能のシムエーションを特許している実用と対応する機能だけに、フレームに追加してディテールが加えられることが望める。大型キットならばこの辺りまでというべきだろう。



▼ワローアームのパーツ構成と各部の形状。ディテールの詳細、構造が複雑なだけでなく、パーツ形状にメモリハリが加えられる点なども指摘されている。この大型キットの最大の「見せ場」であることが十分に分かる。

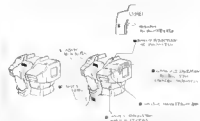
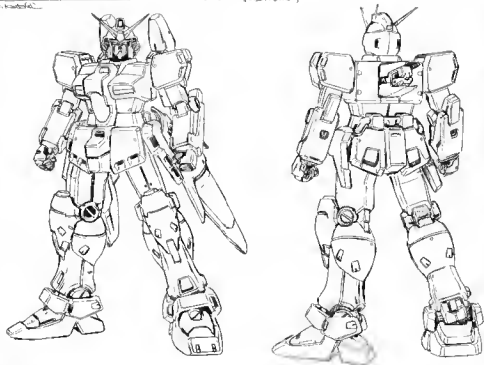
High Grade Universal Century Series / Master Grade Series RX-78GP03 STAMEN

デンドロビウムのリリースに先立ち、ひと足先にステイメンが単体でHGUC化。OVA製作当時の発表された開スカールのキットも評価が高かった。フォルディング・アームのギミックの安全装置や、OVAに登場時のコア・ファイター付属など、バリエーションの点でも重要なキットとなっている。機體、ディテールや形状のアップデートも図られている！

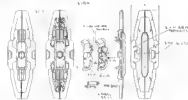
GP-03S STAMEN 6th HGUC

1/144 1/144

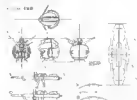
■ 50000円以上のお買い物をすると、
1/144 1/144



● 機體パーツの各エッジや面構成の構成、スケールに記し、逆に再現すべきディテールなども図解されている。旧キットを共通のゲージとできるので、それぞれの再現は非常に容易なものとなっている



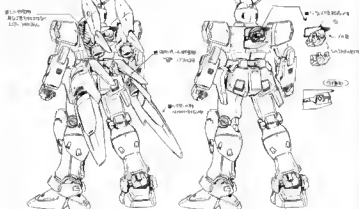
● フォルディング・シールドのディテール、裏面のフレーム構造やハンドルのディテール、背面の機體構成、モールドのエッジに施する凹線などがこの図に図解されている



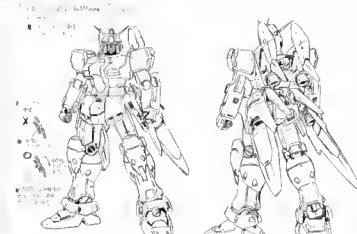
● 関節、モールド、ビーム・ライフルのバランスに関する一覧。各関節のディテールもあわせて、各関節のパーツの位置関係を特定した展開図やモールドの展開図が展開図を使って処理されている

GP-03S STAMEN 6th HGUC

1/144 1/144



● HGUC版ステイメンのリアベース、フレームバンダーの形状の図解や、肩向プレートの形状および、バックパック各部のディテールと、いわゆる「メカ色」パーツである内面フレームのデザインが描かれている



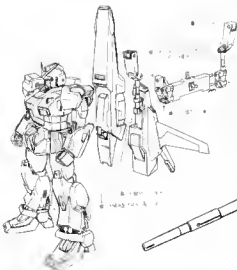
● HGUC版ステイメンのリリースは、MGステイメンのリリースから約1ヶ月後のこと。MGおよび旧キットとの比較でポリウムや樹脂を解説している。ちなみに、デンドロビウムに属するステイメンにはコアファイターは付属しない！

High Grade Universal Century Series / Master Grade Series GUNDAM MK-II / FXA-05D G-DEFENSER (SUPER GUNDAM)

© KATOKA HAJIME / Universal Century Series / Master Grade Series / Gundam Mk-II / FXA-05D G-DEFENSER (SUPER GUNDAM) 2002
SUPER GUNDAM MK-II / FXA-05D G-DEFENSER (SUPER GUNDAM) 2002

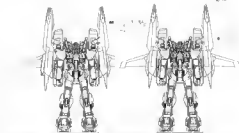
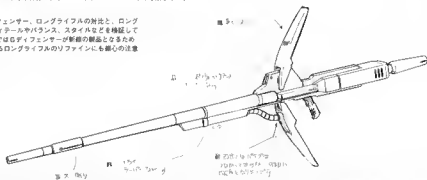
INSTRUCTION
for Plastic models

1/100 G-DEFENSER (SUPER GUNDAM)

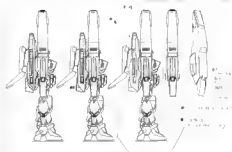


●Gディフェンサーの縮めた状態。サイドガンゾーンの縮めた状態の線図や位置関係に必要なヒンジやスライド部分のディテールなどを細部にわたって考察している

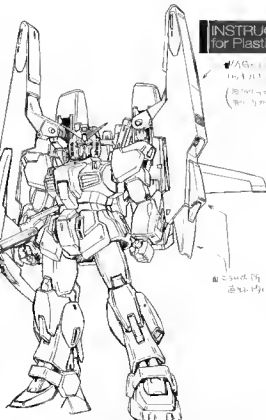
●MK IIとGディフェンサー、ロングライフルの対比と、ロングライフルの縮めたディテールやバランス、スタイルなどを検討している。このセットではGディフェンサーが縮めた状態の線図となるため、その主要部分であるロングライフルのリアフィンにも細心の注意が払われている



●設計から選りだされたものであろう三角波による正歪曲に修正が入られている。細かいようだが、正確に合ったとその特徴が角度的に向上する

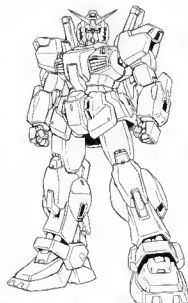


●MGでの設計を参考に、各ユニットの平準をなくすための指図がなされているほか、主脚基盤の縮小も図り、また、「ゼータル」処理が施されている



●このセットの
画面上の
位置関係

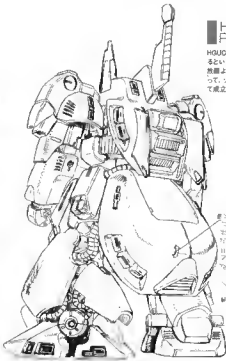
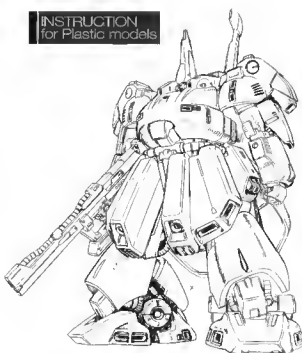
GUNDAM MK-II (SUPER GUNDAM)
1/100 Scale



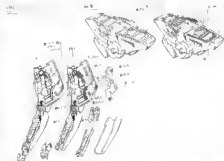
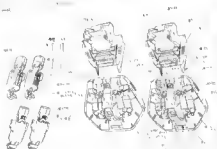
●MG機対向の線図。HQUCにおいてもベースとして使用されているが、実際には前後のバランスがスケールに応じて変更、調整されている

KATOKA HAJIME DESIGNS & PRODUCTS APPROVED GUNDAM

HQUCシリーズには旧キットのリニューアルのみならず、キット化されていない機体をリリースするという目的ももちろん、中でも『2ガンダム』のライバル機『ジ・O』は、特選のアイテムである。つまりHQUC化にあたって、ユニークなデザインが多い『2』MSの中にあって、『ジ・O』は、特選であり、その特選のメカニクスを再現しつつ、組みやすいキットとして完成させている。



●バックパック、リアスカート、顔面装甲を外した『ジ・O』のリアビュー。この図は、旧キットの両面と異なる点として、特選の面側のフレームをどの程度再現するか、キット内部の機体設計としての機能をもっている。

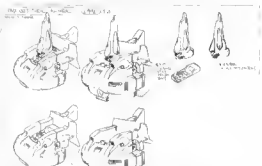
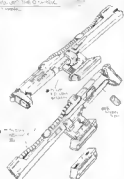


●顔面からパンスを解放するための機構。C.A.Dデータを参考に胸元のギョームアップを電装スタビライザーの対比の修正などが盛り込まれている。

●顔面より前部、リアスカートの裏面ディテールアップ、パンスの分解とカラーリングの追加。モールドや線画修正などが詳細に設定されている。

●足裏とフロントスカート裏面に追加、特選の線画と修正のパーツ構成をほじくする各面の詳細アップやスケッチ、機体の面が細かく復元されている。

●『ジ・O』の専用ビームライフルの作り込みを指定する機構、リアアップの形状や電装の機構、パイプの存在感や密度などまで徹底されている。こういった小物の完成度が全体の完成度を左右することもあるから気を配ることはできない。



●正式な面側の線画である『機動』をもとに、全体のバランスやギョームの検討を加えている。ジ・Oは面が多く、機甲の面々の両面などのチェックも必須だ。

●ジ・Oの面側のディテールと、いわゆる『機動』。裏のスケッチ、併せて線画の面を両面と両面から検討、機甲の『折れ、半』折れ、を微妙な面画で再現している。

High Grade Universal Century Series MS-06S ZAKU II

Copyright © MS-06S High Grade Universal Century Series/Revised Date July 2002/Original 2002

Copyright © MS-06S High Grade Universal Century Series/Revised Date July 2002/Original 2002

魂を注ぎ、ザク、登場。まずは現時点でのリファレンスである『赤い彗星』シャア・アズナブル専用機の真似の精神で公開のプリンスIIガンダムと専用ザク部隊のコンセプトである。新しいシリーズであるところのHGUCであるからこそ、ついでにスリッパに『ファーストガンダム』の雰囲気や意匠を再現することに留まっていることが窺える

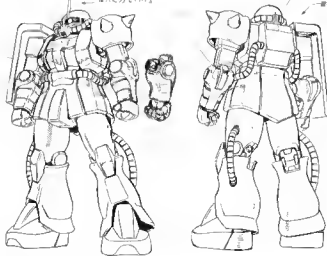
MS-06C2 Re-HGUC!

(Unit Design)

MS-06C2

→ 肩、肘、膝、ヒール

→ 肩、肘、膝、ヒール
/ 足に追加

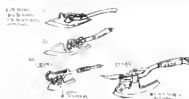


→ 肩、肘、膝、ヒール
/ 足に追加

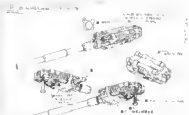
→ 肩、肘、膝、ヒール
/ 足に追加



→ 肩、肘、膝、ヒール
/ 足に追加



※通常の機体のMSVシリーズを思わせるヒートサーキット部、ガ
ルマ用2素とFZ、F2用に加え、ドス用まである



※機体シャア専用には定番のマゼタトップ帽、機体間の線画など
ディテールに加え、機体基礎の形状に準じて構築されている

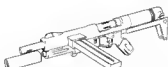
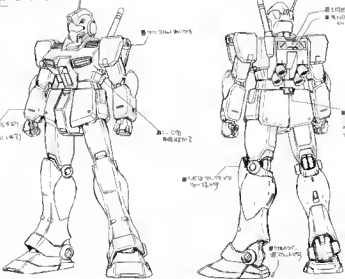
High Grade Universal Century Series RGM-79D GM TypeD ジム寒冷地仕様

Copyright © RGM-79D High Grade Universal Century Series/Revised Date July 2002/Original 2002

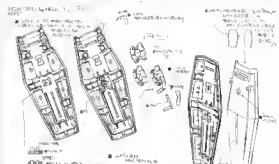
HGUCにおいては2機目となる『ジム、ザリクス』OVA製作と同時にリリースされた『ジム・コマンド』は良好なキットだったが、HGUCではディ
テールアップのアップグレードに加え、季節の仕様や方向性なども考慮され、OVA量産と量産する軍用仕様機としてリリースされた。旧作と重
複したジム・コマンドとなるのには異議を唱へしHGUCにはどうなるのか、この機体からは、そのための布石なども窺える

RGM-79D (ジム寒冷地仕様) Re-HGUC

(Unit Design)



※ジムのタイプの良機ディテール、グレナードランチャーの取り付け位置、トリガー
ガードの形状に準じて、メカ、演義にこだわりの機体になる



※ギールドに準じて、ディテールの再現としてのみならず、ディテールの再現、さらに軍
用機用のジムの「顔」の再現などが提供されている(海上の図示)

High Grade Universal Century Series

MSM-07E Z'GOK E

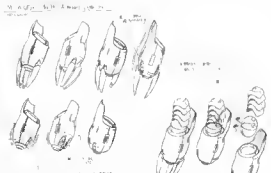
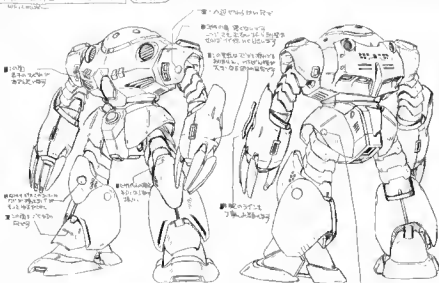
Z'GOK E (MSM-07E) (High Grade Universal Century Series)
© 2003 Bandai Spirits. All Rights Reserved. Gundam is a registered trademark of Bandai Spirits.

2003年夏に描いたシリーズされた各機用材の多しをあるアイテムが、このZ'GOK Eでである。「008」シリーズの最終機に似て機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このZ'GOK Eでである。Z'GOK Eの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このZ'GOK Eでである。Z'GOK Eの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このZ'GOK Eでである。

MSM-07E Z'GOK E (High Grade Universal Century Series)

MSM-07E Z'GOK E

(High Grade Universal Century Series)



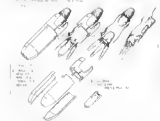
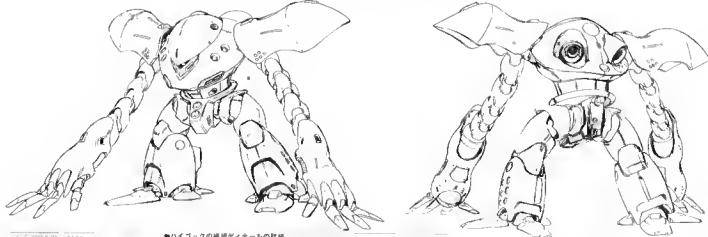
■Z'GOK Eの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このZ'GOK Eでである。Z'GOK Eの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このZ'GOK Eでである。Z'GOK Eの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このZ'GOK Eでである。

High Grade Universal Century Series

MSM-03C HYGOG

HYGOG (MSM-03C) (High Grade Universal Century Series)
© 2003 Bandai Spirits. All Rights Reserved. Gundam is a registered trademark of Bandai Spirits.

HYGOGのハイゴッグは、新しいアイテムの追加は機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このHYGOGでである。HYGOGの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このHYGOGでである。HYGOGの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このHYGOGでである。



■ハイゴッグの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このHYGOGでである。HYGOGの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このHYGOGでである。HYGOGの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このHYGOGでである。

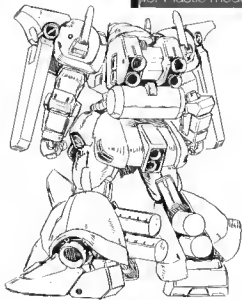
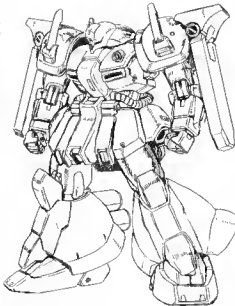
■ハイゴッグの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このHYGOGでである。HYGOGの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このHYGOGでである。HYGOGの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このHYGOGでである。



■ハイゴッグの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このHYGOGでである。HYGOGの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このHYGOGでである。HYGOGの機体の目でも特徴的な機体の多しをあるアイテムが、このHYGOGでである。

Technical drawing of the RX-78-2 Gundam, showing front, side, and rear views with detailed annotations in Japanese. The drawing includes various parts and their functions, such as the head, torso, arms, legs, and weapons. Annotations include:

- Front view: 正面図 (Front View), 頭部 (Head), 胸部 (Chest), 腕部 (Arm), 腰部 (Waist), 腿部 (Leg), 足部 (Foot).
- Side view: 側面図 (Side View), 頭部 (Head), 胸部 (Chest), 腕部 (Arm), 腰部 (Waist), 腿部 (Leg), 足部 (Foot).
- Rear view: 背面図 (Rear View), 頭部 (Head), 胸部 (Chest), 腕部 (Arm), 腰部 (Waist), 腿部 (Leg), 足部 (Foot).
- Head: 頭部 (Head), 顔面 (Face), 頭部 (Head), 顔面 (Face), 頭部 (Head), 顔面 (Face).
- Chest: 胸部 (Chest), 胸部 (Chest), 胸部 (Chest), 胸部 (Chest), 胸部 (Chest), 胸部 (Chest).
- Arm: 腕部 (Arm), 腕部 (Arm), 腕部 (Arm), 腕部 (Arm), 腕部 (Arm), 腕部 (Arm).
- Waist: 腰部 (Waist), 腰部 (Waist), 腰部 (Waist), 腰部 (Waist), 腰部 (Waist), 腰部 (Waist).
- Leg: 腿部 (Leg), 腿部 (Leg), 腿部 (Leg), 腿部 (Leg), 腿部 (Leg), 腿部 (Leg).
- Foot: 足部 (Foot), 足部 (Foot), 足部 (Foot), 足部 (Foot), 足部 (Foot), 足部 (Foot).
- Weapons: 光束サーフ (Beam Saber), 光束サーフ (Beam Saber), 光束サーフ (Beam Saber), 光束サーフ (Beam Saber), 光束サーフ (Beam Saber), 光束サーフ (Beam Saber).

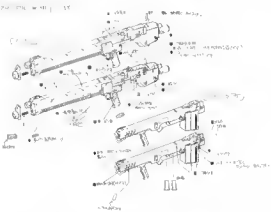
[illegible]

● 442.666 - 442.677



10-2

100% 0.2 7.0 17.0 30.0 45.0 60.0 75.0 90.0 100.0



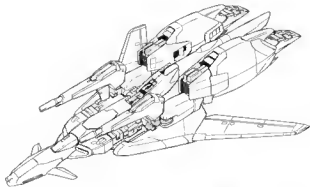
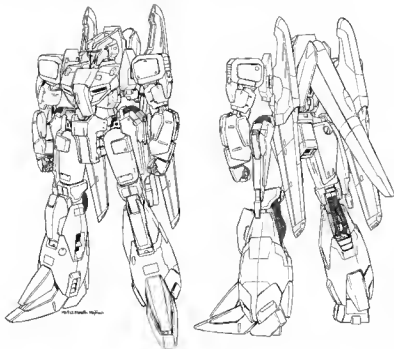
#047

Master Grade Series MSZ-006A1/C1 Z-Plus

Zeta A.M.S.Z-006A1 Master Grade Series Release Date: October 2002 (Release 2002)

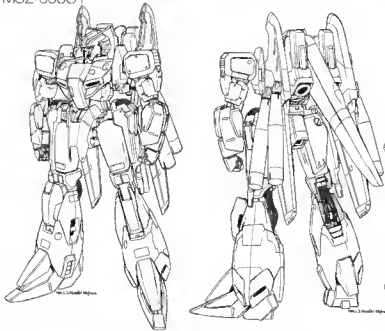
Zeta C1.M.S.Z-006C1 Master Grade Series Release Date: February 2003 (Release 2003)

フルアーマーZZガンダムの「ガンダム・センチネル」バージョンであるFAZZ(ファゾ)に続き、後継のゼータプラスがリリースされた。しかも大異変内蔵のA1と、およそ3か月後の稼には宇宙版のC1と、やつぱりリリース。とくにA1は格別立派なで、肉白に塗り分けられた機體カラーリングまで完備している量産型であった



■MG化にあたり、カトキは自らデザインしたゼータプラスの機體自体のリニューアルを行なっている。それはMSの形態のみならず、WR(ウェーブライダー)形態においても同様であり、それぞれ機体から見た機體と斜角から見た機體と斜角に描き起している。変形機構もアップデートされているのがわかる

MSZ-006C1



■長い機体のビーム・スマー・ガンが特徴のC1の機體もリニューアルされている。カトキは、MGシリーズデザイン上の最上級のリアリティのひつとであることを十分に認識した上で、発射時にはある意味で別製物でありすぎたテストと、進化しつつあるMGとの差とどこを考慮している

Master Grade Series MSM-07 Z'GOK

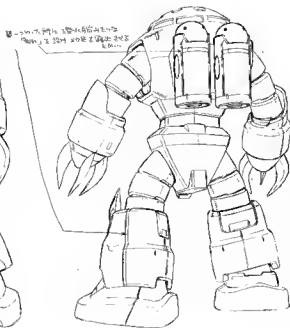
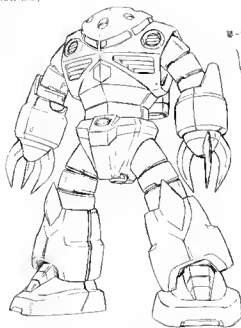
Z'GOK(MSM-07) Master Grade ver.1000 (Release Date: May 2000) (page: 0001)

MGの一年戦争ものりリニューアルおよびアップデートの道は遂に水陸両用MSにまで至った。とはいえず、MG05ですすみリリース済みのアイテムでもあり、内部構造の再考など、いわゆる「MG」的なアプローチによる「スゴク」がのびるようなものになるのか、ファン達の関心の焦点はまさにその一点に集まっていたとさえ言えるだろう。その記事は 前号でご覧の通り

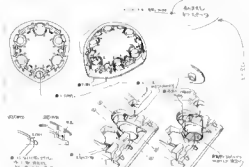
MSM-07 Z'GOK to MG model

1984, 1985

ver. 1.0

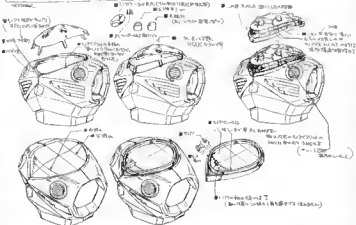


■MGズゴイ顔面の内部メカディテール。顔が上へはがれてしまう部分の、しかも、その裏面のモールドにまで露出されている、いわゆるメカパーツを、またから2つ折り込んだような効果も狙っていることが見える



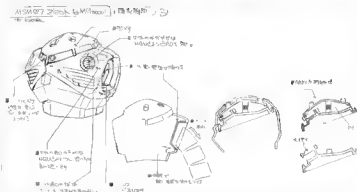
■上の図はメカパーツそのものに対する露出であり、それを行なったうえで、詳細なディテールを盛り込んだ状態で露出が図られている。内面との部分合わせに注意。実際にミミラルが別なパーツであるからのように見えるモールドが隠れている

MSM-07 Z'GOK to MG model



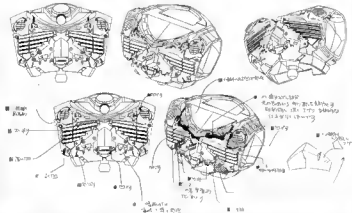
■頭部から両側面に広がるラインに関する一節。顔面装甲と、両側の顔面部分の見入りの高出まで施されている。また「角部」の形状への留意や、モノアイレールの設定上のギミックとキットとの繋り切り方が非常に重要な点である

INSTRUCTION for Plastic models



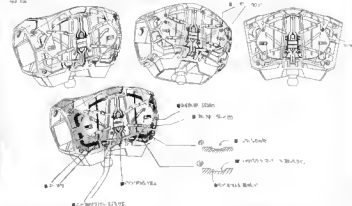
■顔面および両側面をまとめたうえで、各部のディテールや形状に基ける結果が、先行していたMGUC版との比較で提示されている。また、顔面や両側の顔面部分に用いている線画上のラインの決めなどを顔面によって確認している

MSM-07 胸板製作 (1) 1/44 1/45



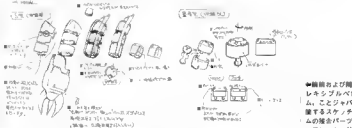
●胸部の内面フレームに関する構造、各ディテールやモールドに関しての拾った引き込みが図面に指示されている。あ
たから「電線」を見てきたかのような、真面された内部メカを見るものに感じさせるモールドだ

MSM-07 胸板製作 (2) 1/44 1/45

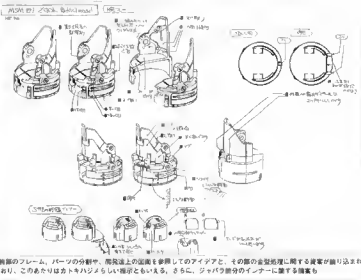


●胸部内面内部フレーム、フレームとパネルを配したうえで、バックパックに繋がる機能的なモールドが施されてい
るのが読み取れる。また、マウントされる機位の組み取り付きたる構造の異なる箇所も確認されている

MSM-07 Z'GOK 腕部製作 (1) 1/44 1/45

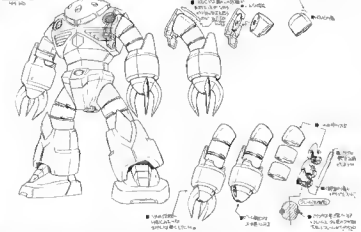


●腕部および関節の「フ
レキシブルバウズリ
ム」ことジャバラ部分に
施されるメッシュ、フレーム
の複合パーツとイン
フレーム 外装と、三
層構造が施されている

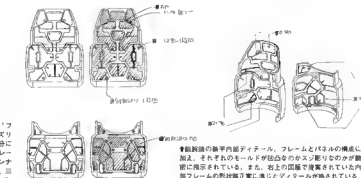


●前面のフレーム、パーツの分割や、両腕連上の面を参照してのアイデアと、その部の金型処理に関する改善が施されてい
ており、このあたりはカットカブリジェイもいっしょに指示ともいえる。さらに、ジャバラ部分のインナーに施する機能的

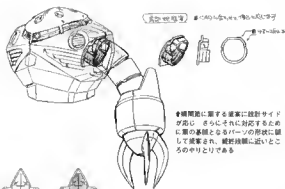
MSM-07 Z'GOK 腕部製作 (2) 1/44 1/45



●腕関節に施する構造を施した一貫、腕と機部の結合部に関して、HOUJと比べるとここでメカとごまかすような金型の見
え方の違いに対応するための提案が行なわれている。また、クローの肘や口口のバネ構造にも変更されている



●顔面部分の内面ディテール、フレームとパネルの構造に
加入、それぞれのモールドが面凸面凹のメカとごまかすようなメカ
面に指示されている。また、右目の面凸面凹のメカとごまかす
内面フレームの形状構造に準じてディテールが施されている

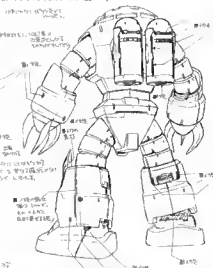
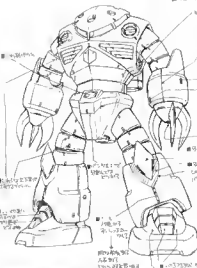


MGMS-07 ZGMF-1000の頭部

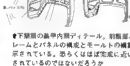
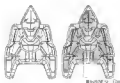
MGMS-07 ZGMF-1000の上半身

MGMS-07 ZGMF-1000の下半身

MGMS-07 ZGMF-1000の足部



●関節部に面する装甲に設計サイドが面し、さらにそれに対応する装甲に裏の裏となるパーツの形状に照して成形され、最終段階に近いところのやりとりである



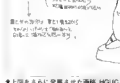
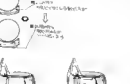
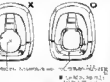
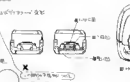
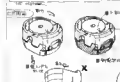
●下部胴の装甲内蔵ディテール、肩関節と同じく、フレームとパネルの構成とモーターの構造が視覚に提示されている。恐らくはほぼ完成に近い図面も参照されているのではないだろうか



MGMS-07 ZGMF-1000の下半身 (左側)

MGMS-07 ZGMF-1000の下半身 (右側)

MGMS-07 ZGMF-1000の下半身 (正面)



●上部をさらに発展させた機体、MGMS-07を基にした、各機体の設計やギミック、ディテールの開発や制作をかねておこなう。とくにメカ色の機体や機体の形状、足関節のジョイントのディテールなどや中身の図面と照らし合わせながら制作

●全体的なバランスを固めようとして、機体各部のディテールやモーターの配分や配置、または「メカ色、パーツに見える部分とそうでない部分など」を一手に任されている。可動に準じたパーツ分類や、さらに、その機体の「抜き、の方向まで視察されているのが特徴的」

●下部胴の構造やギミック、可動部を維持するための機体的な図面、とくにギミックに関する追加ギミックが提案されている。MGMS-07もこうした構造にしたいという意図が感じられる

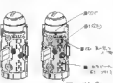
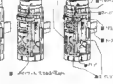
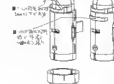
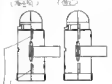
●下部胴の全体的なシルエットやボリュームの伸びに、足関節のパーツ構成に照して提案されている。とくに、フレーム（いわゆる腕）にはパーツ構成と可動部分の設定や変異（いわゆる構造）のディテールと、メカ色部分に照するするためのパーツ構成などが提案されている

●下部胴の全体的なシルエットやボリュームの伸びに、足関節のパーツ構成に照して提案されている。とくに、フレーム（いわゆる腕）にはパーツ構成と可動部分の設定や変異（いわゆる構造）のディテールと、メカ色部分に照するするためのパーツ構成などが提案されている

MGMS-07 ZGMF-1000の下半身 (左側)

MGMS-07 ZGMF-1000の下半身 (右側)

MGMS-07 ZGMF-1000の下半身 (正面)



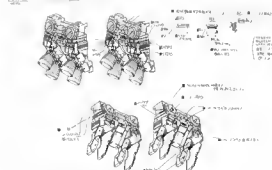
●バックパックのディテールも各パーツの形状に照して、設計やCADデータによる形状設計のやりとりがあったことが窺える記述があるが、ここでは機体各部の図面に照らされるフレームおよび各パーツのディテールを提案されている

Master Grade Series RGM-79C GMtypeC

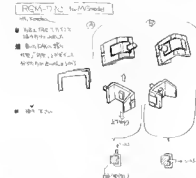
GMtypeC 1/100 Scale Model Release Date Apr 4 2002 (Japan 2002)
GMtypeC 1/100 Scale Model Release Date Apr 4 2002 (Japan 2002)
Data November 2002 (Japan 2002)

ファーストガンダムと「メガ」シリーズ(「機動戦士ガンダム0083」)に登場したガンダムをMG化されたこととなり、それに併せてアニメーション本編でも設定をデザインした外となり、それによってリニューアルされた。この点から、実はRX-78-2 ガンダム Ver. Ka の製作も視野に入っており、図らずもガンダムが「Ver. Ka」を模倣していたことが目に見える形で証明されたことなる

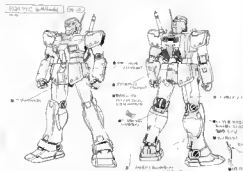
Scale 1/100 (1/100 Scale) (1/100 Scale)



★バックパックの内蔵ディテール、モーターそのものの形状や部分の対比、色調に対する修正などが盛り込まれ、カラーから脱出する簡便な構造、日常に密着した使いやすさであることが窺われている



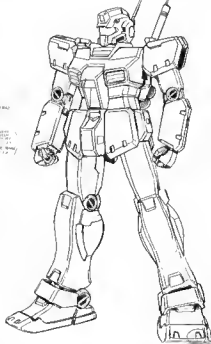
★ギアードと駆動のジョイントパーツに関する商標、マウントする方向による差を付けた異相構造の金剛鋼が描かれている。設計サイドも検討中であることが窺える



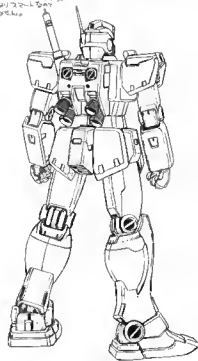
★最もよく見られると一般的に知られた「ガンダム」の構造、各部分の「プレイバリュー」や「デザイン」、各部分の形状や色調などに関する表示はここから窺える

RGMT79 for MG model (Ver. 1.2)

Ver. 1.2



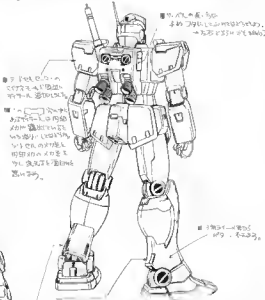
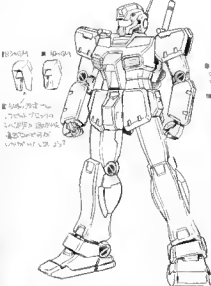
★「ガンダム」の構造や「ガンダム」の構造、各部分の「プレイバリュー」や「デザイン」、各部分の形状や色調などに関する表示はここから窺える



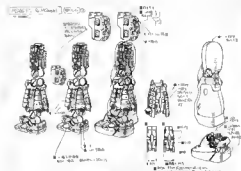
★「ガンダム」の構造や「ガンダム」の構造、各部分の「プレイバリュー」や「デザイン」、各部分の形状や色調などに関する表示はここから窺える

RGMT79C for MG model (Ver. 1.1)

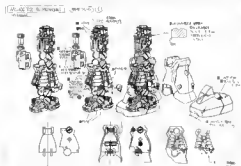
Ver. 1.1



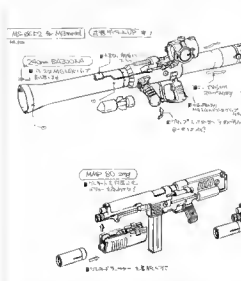
★最もよく見られると一般的に知られた「ガンダム」の構造、各部分の「プレイバリュー」や「デザイン」、各部分の形状や色調などに関する表示はここから窺える



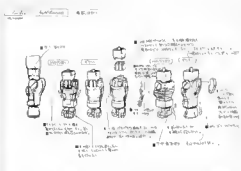
※顔部フレームのディテールがビニールと組み込まれた顔部、外装を装着した場合の完成図まで載っている。また、これは双方の作例模様の証明だろうが、設計サイズに對して、あるが顔部を直す中のような記述もあり非常に興味深い



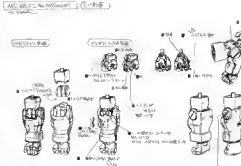
※上記の遊バースから見た顔部フレーム、よく見るとまもなく、MGレバのギミックやディテールが組み込まれていることが見える。これは企画・デザイン陣も設計陣も、常に意識しつづけている



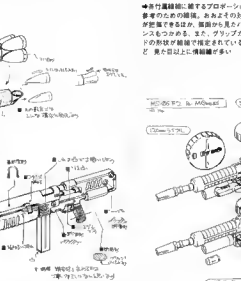
※ザブザーカブおよびサブマシンガンに関する顔部、いや〜と「顔部、されていくようなディテールも散見できる。前後してリニアされるような動きに付随する顔部に見られるような、ディテールもワールドに力が入っているのに、グレナードランチャーの追加装備の機密など、さらなるディテールの向上に期待しているのがわかる



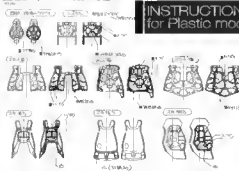
※顔部の「通り」に精通して、既製品のパーツ構成を参考に具体的な形設計の検証を行っている。コンシューマー向けの製品で、このような「マッパ」の無い、というべきやりとりが行われている点、可動ギミックにも影響



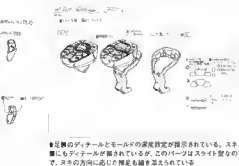
※顔部のギミックやランチャーに関する顔部、ここでは既製品のパーツを貴客用として提供、形を保持している。上記では多少機密的な記述もあったが、この顔部ではパーツの設計など、保持している顔部もあることがわかる



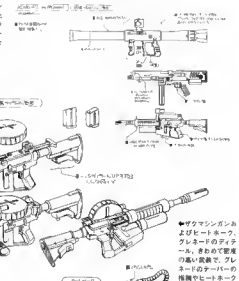
※ザブザーカブおよびサブマシンガンに関する顔部、いや〜と「顔部、されていくようなディテールも散見できる。前後してリニアされるような動きに付随する顔部に見られるような、ディテールもワールドに力が入っているのに、グレナードランチャーの追加装備の機密など、さらなるディテールの向上に期待しているのがわかる



※顔部フレームの外装内面のディテールとモールドに統一して一貫的に施されている。面上げれば見えるような裏面に施されているこの磨きこそが、多くのMGモデルに施すこともないことは顔部がよい点の事実



※足部のディテールとモールドの顔部設計が提示されている。スネ部分のディテールが施されているが、このパーツはスライダ部分で、スネの方向に伸びる顔部も施す必要がある

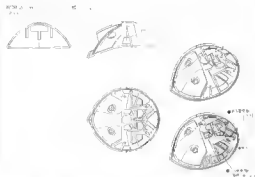
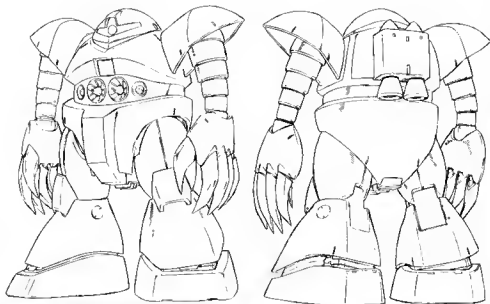


※ザブザーカブおよびサブマシンガンに関する顔部、いや〜と「顔部、されていくようなディテールも散見できる。前後してリニアされるような動きに付随する顔部に見られるような、ディテールもワールドに力が入っているのに、グレナードランチャーの追加装備の機密など、さらなるディテールの向上に期待しているのがわかる

Master Grade Series MSM-03 GOGG

GOODS/MGM-03 Master Grade series/Release Date: June 2003/1st run, 2003

スゴックに続いてリリースされたのが同じく半自動両足式のゴッグだ。HGUC版とは別に、この機体の脚に描かれたのがまたとなく、すでに廃棄がかなり進んでいるため、量販への供給はこの在庫の確保を要するよう指定されている。本誌掲載機だが、廃棄品なので異なる機体なのか、あるいははいりがない。やりがいのあるアイテムなのだろう

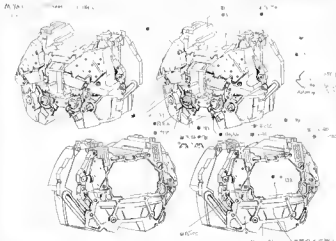


●膝部のカバー形状および内部のディテール。組み立てのためのパーツ位置やピン位置なども配慮されたモールドが施されている

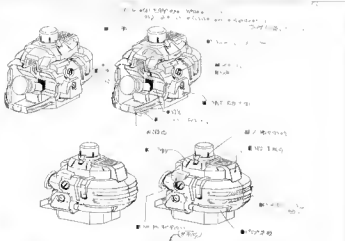
●ジョイントアーチャーとボディアの膝部に施されるフックのディテール。パーツに施しての模刻。ピンは密度に準じても施されており、むしろ減らすべきであるという場が想定されている

INSTRUCTION for Plastic models

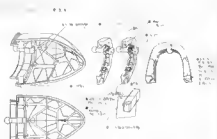
●関節部をボディ内部に引き込むギミックを使うフレームのディテール。こういったディテールが入ることで、本来ならセレンに過ぎない関節ギミックが視覚力をもつのである



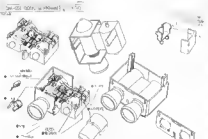
●ボディ部分の内部フレーム。キット機体では一般に流し込みフレームのパーツに塗いモールドを施すことにより、しながら複雑の模様が組み込まれているかのように見えるよう工夫されている



●関節部フレーム。CADデータを見ただけで検証が施されており、ラインや面構成が具体的に提示されている。濃淡と「ゴックの骨らしく」という注意が使われているが、「フレーム」の縁起とてまじり以上に、この一連の作業の本質をついている



■アーマーとフレームのディテール。アーマーの裏面も描けるフレームも描けて、デザインしたい場合は、金型だけで「描く」のではなく、フレームそのものも「描く」にまで与えられており、これだけでどうなるかがわかる



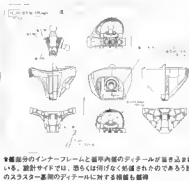
■リアのバックパックおよび内部メカのディテール。背負った機體がリアルなようにも見えるが、コグは特殊。投入が容易にできているという設定があるので、妙にピンとディテールで「描く」のよりも描き力があるのだ



■コックピットのバックパックのメカ形状ディテール。MGUGに比べてスケールが大きくないため、全体の割合としては高くなるように描きされている。内部のリアは、本来、シャフトであるから、裏面のために隠れたものと思われる



■胸内部のジャバラ状のフレーム。関節部分と、その関節部分を支えているが、各パーツのジャバラ部分のディテールが胸アーマーとボディを繋ぐ間の関節部分である点にも興味深い

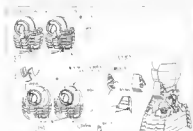


■腰部分のインナーフレームと腰内部のディテールが描き込まれている。設計サイズでは、恐らくは付けられなかったであろう腰下のスラスター基盤のディテールに対する描き込みも面白い

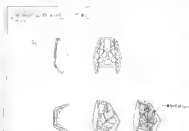
■腰部分のフレームのディテール。ジャバラ部分の形状の演出に役々なところばかりが描かれている。エクススターとメカ部分を差し替えるに備えて、各関節部分にいろいろな種類の、滑らかな形状のディテールが用意されている。これまでにない種類を生み出すようにしている



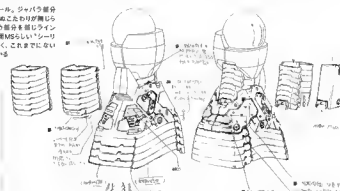
■腰部分のフレームと各関節部分のディテール。モールドの質感がよりリアルになり、エクススター（伸縮機構）の形状にもジャバラ部分のディテールを加えるよう指示されている



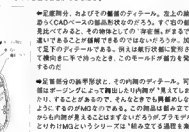
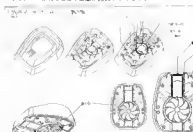
■各関節の内部フレームと各部分のディテール。コグは全体のデザインからすれば見逃してしまふような部分だが、これらのディテールがあることで描き込みが容易になるのである



■ヒザ部分の内部フレームのディテール。こういった常識の細かいパーツにまで配慮が行き届いているのが、MGのMGに込められているところと驚くべきことである

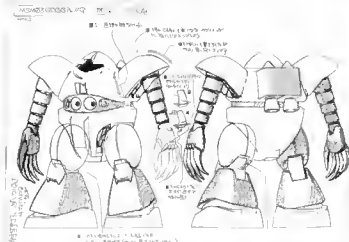


■足関節部分、およびその関節のディテール。足上の設計が、CAGベースの設計が使用されている。その設計は、足関節部分と、その関節部分としての「滑らかな」形状。がまるで滑らかなものであることが驚くべきではないだろうか。決して足のディテールである。例は流行の靴に実在する滑らかな形状に近づけたこと。このディテールが描き込みを容易にするのだ

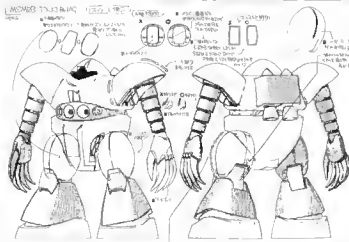


■足関節部分の滑らかな形状と、その内部のディテール。可動部はデザインによって滑らかな形状が「見えてしまふ」ことがあるので、それとどうも異なるものがないように、そのディテールの設計。この設計は滑らかな形状で、滑らかな形状であることが驚くべきではないだろうか。決して足のディテールである。例は流行の靴に実在する滑らかな形状に近づけたこと。このディテールが描き込みを容易にするのだ

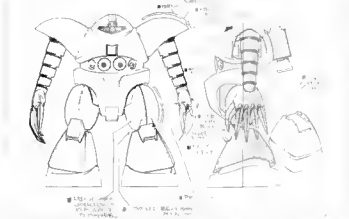




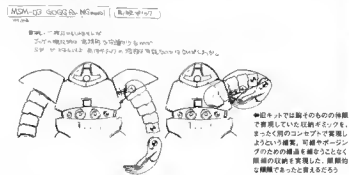
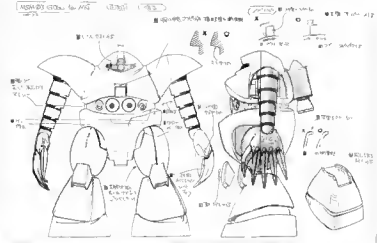
●設計やサイズから描いたCADデータに対する修正。それぞれのパーツの形状に関する印象を各々書き込まれている。といふは、図面ではなく「形」として印象を伝える技術的なことである。やはり重要に留まる。



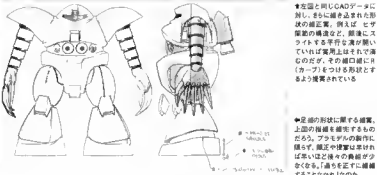
●左図と同じCADデータにさらに書き込まれた形状の修正案。この時点でパーツのなかからセグメントの修正などが行われている。また、エラストマーの使用が決定したこともあり、それによって可能になる形状が手書きで書かれている。



●正確と描画の両方を見兼ねる場面の状況に対する修正。それらの中から「正確」と「CAD特有のクセ」の解消、が挙げられている。いくらか便利な技術でも、最終的には人が手にとって、人が決めるものであるという意識があるようだ。

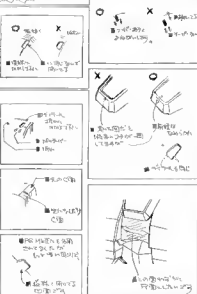
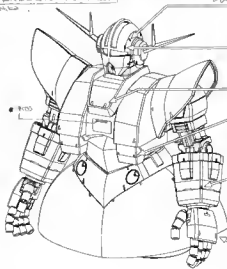


●記号によって図そのものの描画で表現していた回転ギミックを、まったく別のコンセプトで表現しようという結果。可動やギミックのなめらかな動きを表現しようとする。図面の収束も実現した。最終的な描画であったと見えるだろう。



●左図と同じCADデータに対し、さらに書き込まれた形状の修正案。例えば、フロントシールドの修正、関節の構造など、修正にスワイトする部分も追加されている。これは最終的なものでないが、その修正の過程（カーブ）をつづける形状とするよう修正されている。

●正確の形状に関する修正。上部の機構と修正するものがある。フロントシールドの修正、修正や修正は受け付けられ、修正後の形状が少なくない。修正の過程（カーブ）をつづける形状とするよう修正されている。



●前部装されるべき追加ディテールの数々。これらが的確な角度で格納されることにより、スケールに馴染みやすい印象をもつことができる。さらに、これらは単なるスリヤリや凹凸として格納されるのではなく、細部をついたターナーや固定が施されることで豊かな表情をもつのである。

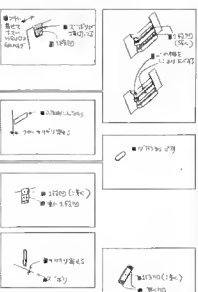
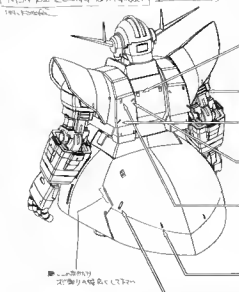
INSTRUCTION for Plastic models

Master Grade Series MSN-02 ZEONG

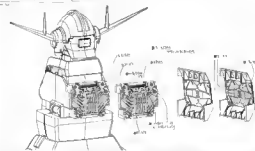
ZEONG/MGMSD 02/High Grade Universal Century
series Number: MS-02/High Grade
Date: July 2002/Release: Grade series/Release
Date: July 2002/Brand: HGUC

MSN-02 ZEONG & MG model

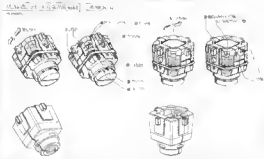
MSD 02 ZEONG



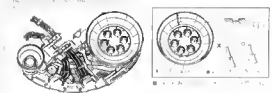
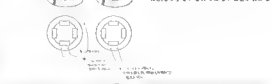
●上図と同じように装着してパーツが収まるもの、いわゆる「隠す」ものもある。ただしディテールではなく、実際のパーツ分割やモールドされた面状の凹凸までもが露出させる瞬間。あるいは形状となくように露出されているあたり、さすがと驚かすまい。



●前部のディテール。一見ただけでも、必死で軌道を冷やそうというような表情に惹かれる魅力をもっている。同じスリットがたかだか入っているだけでなく、それぞれの形状や密度が異なるため、それなりの「個性」として表現しているのがおもしろい。

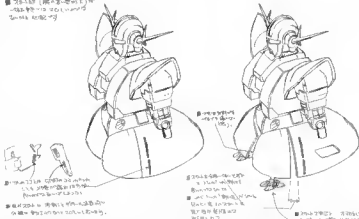


●前部の内面フレーム。下側に貼っているのは、おそらくCADデータによる同じ厚みのパーツだろう。どうも内面部分には貼ってしまわずであるのだが、どちらがサイコロの端までと繋がるようであるが、それは誤りである。



●巨大なスカート内部のズルのディテール。基本的にはCADデータに指定する入る形に添っているのだが、より巨大な方が少し出ているように感じられる。

■ 付属品 (機・武器等) の
取り付け位置
を必ず確認する



★スカート内部の機銃座のディテールやモーターは比較して容易に設置できるが、このようにと普通に着せられたリアディテール、スリット状のメカ色が多くディテール加工。隠蔽に分解可能! として、ランディング・ギアが出し入れできるというものの、金属のシヤに登場する隠れている巨大MA、w・アジールを造型させるよう、大貫峰沢いざめシヤである

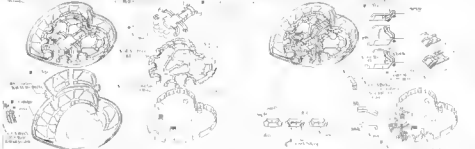


X



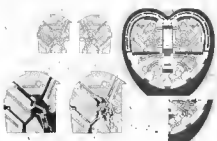
★スカートの機銃の形状に注意。つまり、リアビューの機銃の形状に注意! ということになる。こんなに高いレベルでのこだわりは劇団では例がない。キトで実際に撮って見て欲しい!

1. 機銃座の構造 (機銃座の構造)

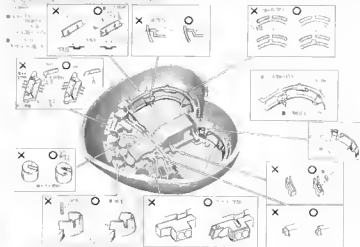


★スカート内部のディテールに関する図解。MGモデルにおけるスカート内部のディテールは、ランディング・ギアが完成していることもあり実装とも異なる

★これはスカート内部の図解に関する図解。パイプのディテールにも実装される。このこと、ここで再びランディング・ギアのディテールが実装されている



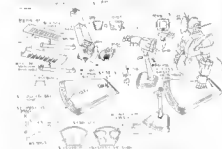
★さらに詳細なスカート内部ディテールに関する図解。これは分装品とでもいえるものの、機銃の位置であるが、そのディテールのディテールが異なる



★GADデータを通し修正が施されたスカート内部のディテール。パーツごとにさらに詳細なディテールが実装され、異なるパターンの機銃だけでなく、まるでそれぞれに機能があるかのようなディテールが施されている



★ランディング・ギアのディテール (ランディング・ギアのディテール)



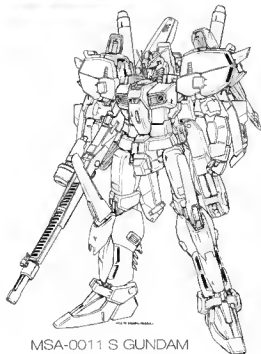
★ついにディスプレイのデザインもガクガクが手掛けるものになった。当初は機銃とつながる部分があり、出さずにはいられない部分がある。その部分のディテールが異なる

★ランディング・ギアに関しては、実装するという風がわかる。これは、機銃があるという、機銃は機銃の意いかなのたいう機銃ではなく、機銃がないのは機銃であり、ランディング・ギアのディテールでは機銃ではない。ランディング・ギアは機銃の機銃というところである

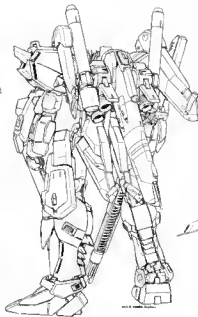
Master Grade Series
MSA-0011 S GUNDAM
MSA-0011 [Ext] Ex-S GUNDAM

© 1995 BANDAI INC. All Rights Reserved. Master Grade Series is a registered trademark of Bandai Inc. in Japan and other countries. All Rights Reserved.
© 2005 BANDAI INC. All Rights Reserved. Master Grade Series is a registered trademark of Bandai Inc. in Japan and other countries. All Rights Reserved.

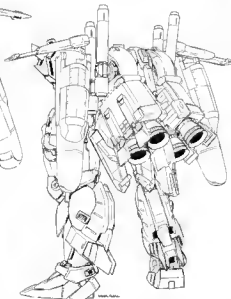
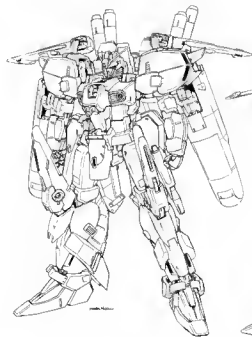
カンパの進化はこれにあってはならないと、[ガンダム・センチネル]が当時の「ガンブラ」に、シーンに合った素直と影響は大きく、実際に[ガンダム]がその影響下にあることはたれも否定できないであろう。機軸を恐るに過ぎず、それは当時のガンダムには、[ガンダム・センチネル]でガンダムの完全な完成を、それを夢見ていたのである。そしてここに、ユーザーとメーカー共通の夢が実現してしまった。その夢のカタチを確認しよう



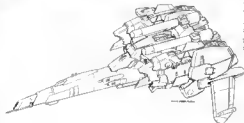
MSA-0011 S GUNDAM



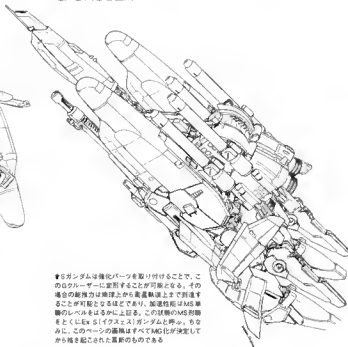
MSA-0011 [Ext] Ex-S GUNDAM



★上のメカは、Sガンダムの下半身パーツを模写する50ボマー、左のメカは、上半身を模写する50ボマーのアップリカ、下のメカは、コアブロックパーツと50ボマーである。この3機が合体すると、元のガンダムとなる



G-CRUISER

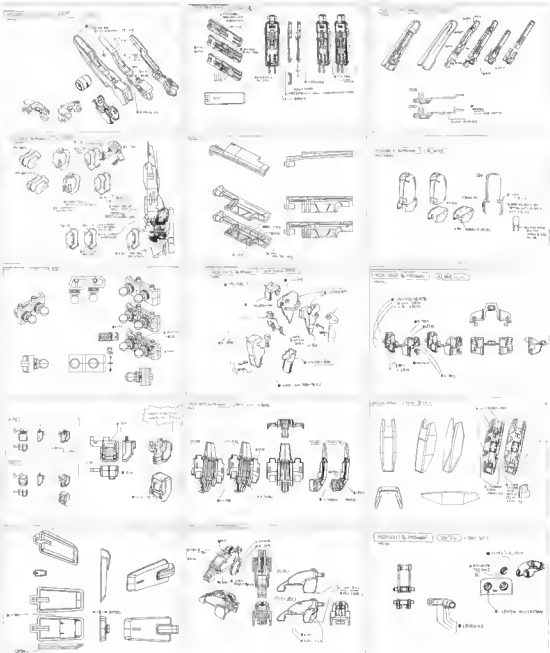


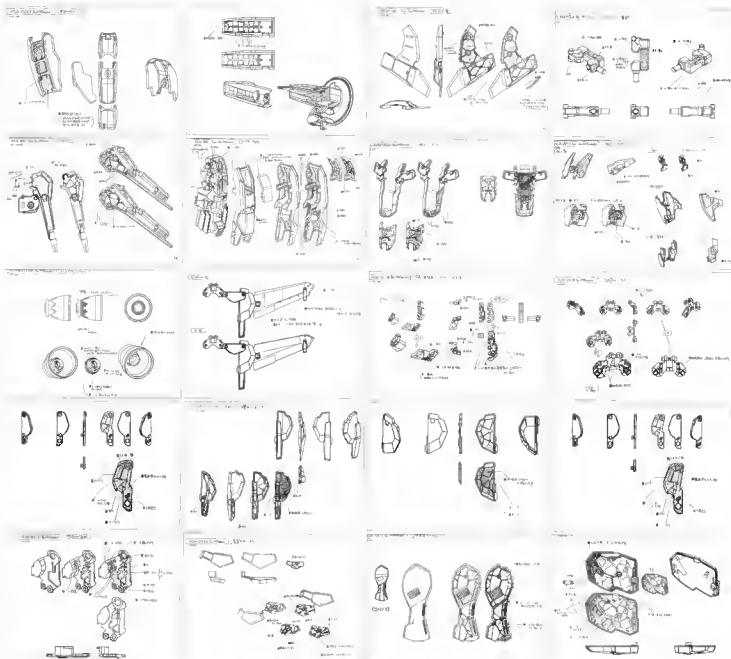
★Sガンダムは進化パーツを取り付けると、このガンダムに近接することが可能となる。この場合の耐火力は標準上から最速軌道まで到達することが可能となるほどであり、最速軌道には6000のダメージを与えることができる。この状態のガンダムをさらにEx S(イクスエス)ガンダムと呼ぶ。ちなみに、このバージョンのガンダムはすべてMG化が決定してから組み立てられた最新のものである

Master Grade Series
MSA-0011 S GUNDAM
MSA-0011|Ext| Ex-S GUNDAM

S. GUNDA/MSA 0011/Master Grade series/Release
Data October 2000/drawn 2001
Ex-S GUNDA/MSA 0011/Ex-High Grade Universal Century
series/series No. 015/Release Data April 2000/drawn 2001/Master Grade
series/Release Data March 2000/drawn 2002

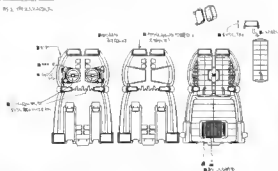
カトキがMGモデルのSガンダム、例Ex-sガンダムのために
 書き起こした戦報や宮国はのめを題に題する。そのほとんどが
 各ページ下で簡短にたのみに題するものが多い密度と戦報
 題もすべてで描かれており、そのどれもが非常に興味深いもの
 である。すべてを詳細に紹介したいの山山だが、近頃の関
 係で以下の関係は簡潔に紹介せざるを得ない。どうかご容
 赦下さい。



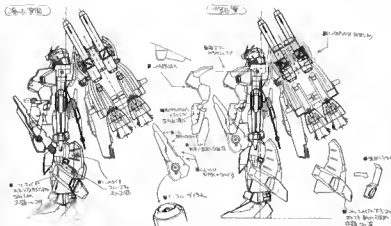


MSA-0011 Ex-S GUNDAM

■ PART 1: 1/100 Scale

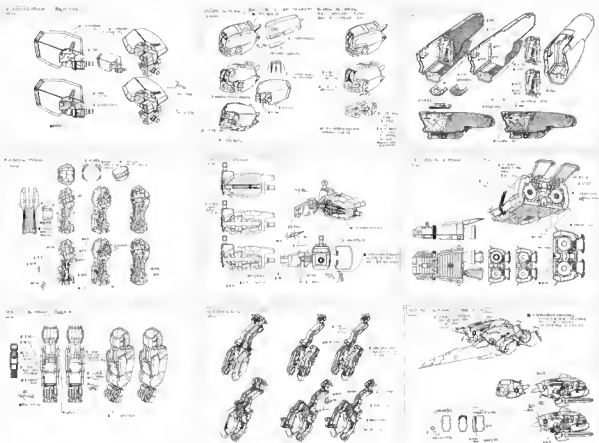


●Ex-Sガンダムは型番の異なるマスターバフは、先行して発売されていたHGUCガンダムの構造やデザインが採用されており、その時の試行錯誤がMGモデルにも反映されている。ちなみに、MGのマスターバフはMISC0106を特とGコアがそのままだが、プラモデルにおいてもモジュール化が図られているかのようである



●HGUCのEx-Sガンダムの脚関節、設計サイズが満たされてきた3次元による設計図を基に、脚関節の形状の修正を行ったもの。実際、スケールが違うとはいえ、現在の開発量が手付けたという経験と、3Dデータが活用されたこと、量産品として開発が存在していたことなど、量産試作や型番統一の意に積極的に従ったことは想像に富む

INSTRUCTION for Plastic models



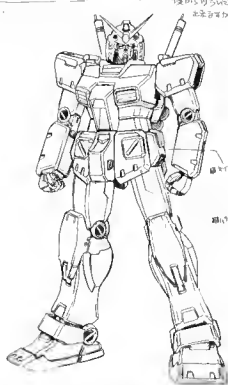
●前述したような事情においては、Ex-SガンダムのコアパーツもMGガンダムの量産に貢献しているのかもしれない。このページに掲載されているMGガンダム用の部品は、当時の開発がほぼ完了した時点にあり、さらなるデジタルアップを要するパーツの最終確認を済ませておく必要がある。また、ガンダムの完全な型番がリリースされた後であっても、コアのモジュールはそのままに、ガンダムの型番は変更して開発が行われる

RX-78(Ga-Ka)版

(Ver. 1.0)

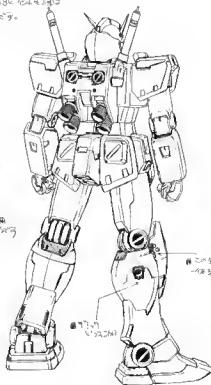
■ 78にイテバ2. 78版の機体も結構な
修加は多いので。GM78版の機体は
基本は2. 追加は少ないです。

MS-06



■ 78版の機体

■ 78版の機体
追加は少ない

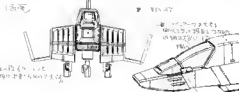
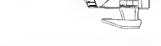
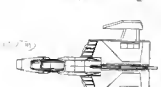


■ この部分
一部部品も

■ 78版の機体

1. RX-78 Ver. Ka to MS-06

Ver. 1.0



■ 78版の機体

Master Grade Series RX-78-2 GUNDAM Ver.Ka

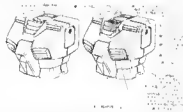
©KATOKI HAJIME DESIGN & PRODUCTS APPROVED GUNDAM
Date December 2020 (Ver. 1.0)

いわゆるカトキマニアのあいだでは、シン・カガ Ver.Kaバージョン・カトキマニアの機体であるといわれて、ジムがMGのラインアップに乗ったといことは、実はこの可能性が示唆されたわけである。ただし、カトキはMGおよびHGの2つのバージョンのコンセプトに関しては、機体の構造的に異なることなくともスタイルである。

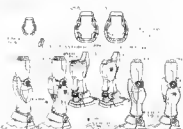
INSTRUCTION for Plastic models



■ Ver.Kaのビーム・ライフル。やるからには Ver.Ka。であることが
歴史的にこだわっている。とくに敵艦撃破では、砲撃戦や実
位の機体のスタイルにこだわっているように。



■ Ver.Kaの機体構造。それぞれの部品を見ると、やはり素直に描いて機
体であることがわかる。逆に言えば、カトキにとってガンダムとシム
の違いは、あるにこれらの部品によるものということができる。



■ コアファイターに関する修正案。基本的にはカン・ヤン・ンに付属しているものを基準として機体の修正の指示を示す。とくに、機体完成の図解であるという
だけでなく、ドット・コアファイター、並列なく改修項目を記述している。

■ Ver.KaとVer.Kaの機体構造の違い。いわゆるビーム・ライフルにこれ
だけの機体があるという点に注目。機体完成の図解に、
これに基づいて改修が記述されている。

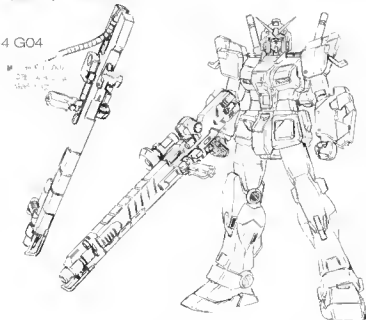
Master Grade Series
RX-78-4 G04 / RX-78-5 G05

GOA/75-78-4/Master Grade series Release Date: July 2003/Drawn 2003
GOA/75-78-5/Master Grade series Release Date: August 2003/Drawn 2003

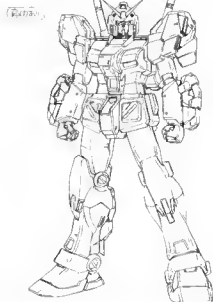
ガンダム4号機と5号機の起源は'80年代に出版されたMSVハンドブックに描かれたほんの数行に
 らずの記述にまで遡る。それが'90年代に大河原邦男氏の手によってデザインされ、堂兄であるカトキ
 の手によりリニューアルされた。ここでは、ゲーム用に描き起こされた設定画に加え、それに追加させる形
 で描かれた原稿を掲載する。

8.4 to 10% per model | 45% for 4m

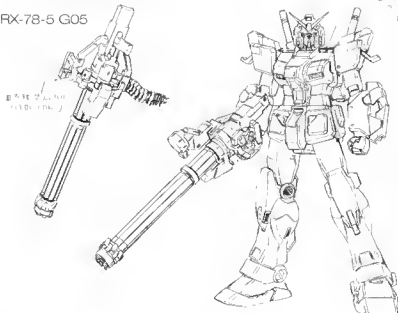
RX-78-4 G04



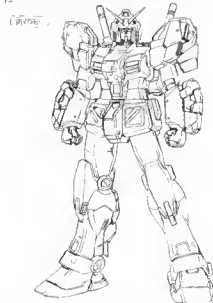
$\overline{Rx-178.4}$ to 100 gram model (Ver 1.5) (4844)

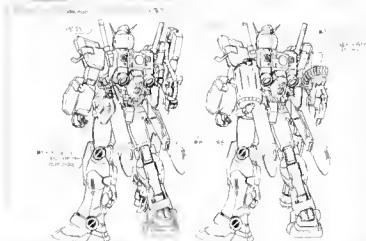

$$-2 \ln P^* = \text{pmf norm} + \left(\frac{5 \times 10^{-4} (3.1416)}{2} \right) \times 10^4 \times 2.303$$

RX-78-5 G05

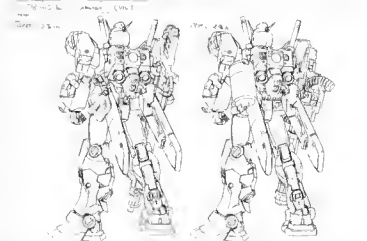


102-12 [RX 785 to P2 removed] (V6, 15) (5479)

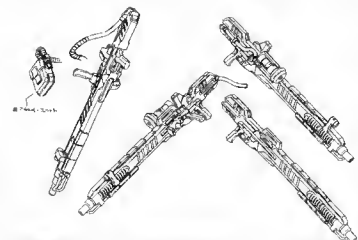




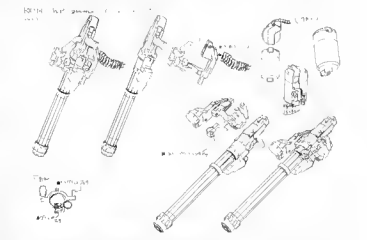
●4号機と5号機のリアビュー。近似的な形制で描かれてはいるが、腕部ビーム・カン、ガンダム脇のマガジンなどの制式が異なる。それでも、真に機体構築を助けるという基本的な共通性は決定済みである



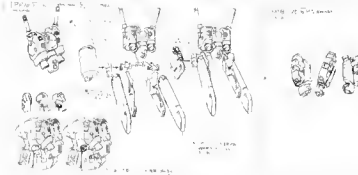
●左図からさらに進んだ機体の前編。ちなみに、「90年代に大河博氏がデザインした機には5号機機体の武装は設定されていた。つまりシャイアントガンダムは号機のリニューアルにより後を継いだ機体である



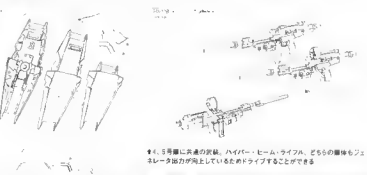
●1号機の専用武装メガ・ビーム・ランチャー。この時代（一挙数発連射）連射の装置であり、種々の関節を添えているという設定。このメガ・ビーム・ランチャーは、近戦大消費によって壊れたものをベースとしている



●カチキによってデザインされた5号機用の専用武装。要諦、5号機のためにあつたというわけではなく、余計なエネルギーを消費せず撃ちまくるので5号機のパイロットは満足しているという設定

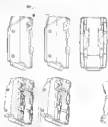


●4、5号機共通のバックパック。オプションランチャーに取り付けられる武装のみが異なる。プロペラントタンクの支持脚の先端にはサブスラスターが付いている

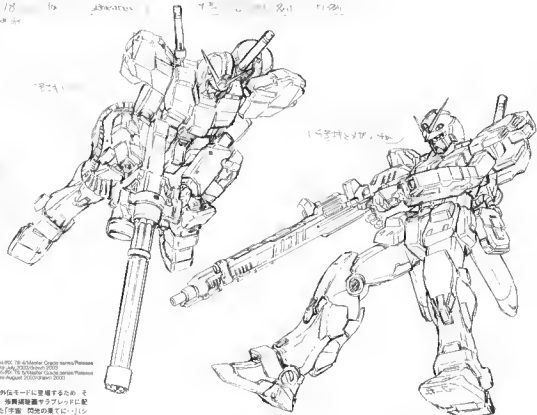


●4、5号機に共通の銃剣。ハイパー・ビーム・ライフル、どちらの機体もモーター出力が向上しているためドライブすることが出来る

●4、5号機に共通のシールドと両肩ビーム・ガン。シールドには伸縮アームがあり、近似的にMk IIへの流れを見てとることが出来る



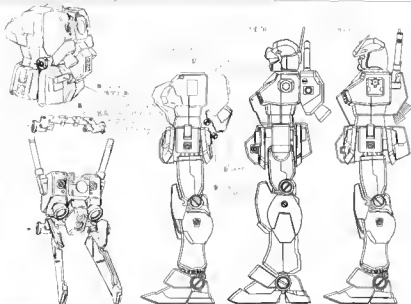
●4. 5号機元方に所定の断面ディテール、顔面のビーム・ガンと
戦術するための構造で、描き面が露出している



Master Grade Series RX-78-4 G04 / RX-78-5 G05

GM/PX 78-4 Master Grade series Platinum
Ver. A (2002) from 2002
GM/PX 78-5 Master Grade series Platinum
Ver. A (2002) from 2002

●5号機はPS2専用ソフトの「機動戦士ガンダムαの外伝モード」に登場するため、そ
の参考用に描かれた図解。設定としては一本戦争末期、宇宙局に改裝され、後継機であるザクアフレッドに配
置された4.5号機の試作機とされている。このエピソードをモチーフとした「宇宙 究極の戦い」(シン
アキラ「宇宙究極」(スタジオオメガ)ノベリ、夏元悠人)は、機体特刊「機動戦士ガンダムα」に登場する

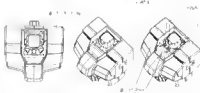


●4. 5号機の足裏のパターンディテール、アレックス(ガンダムNT1)が足裏に描いたパターン
であるが、足裏のディテールに描かれたマークはアレックスもマークもマークもマークも
出所して来たというセリフがある。ガンダムNT1との関係が気になることだ

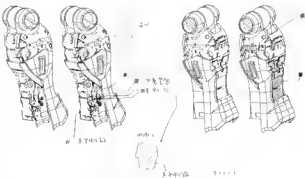
●アムはRX-78-5、およびジムウェルとの特長。バランスとしてはバックパックが大型化し
ており、アレックスと両腕のギョームをもつという特徴がある。独自の機体として、バック
パックの下にオプション、そのついたパイロンを固定するハードポイントがあり、ノーナルム
などのパイロンに描かれたマークは、エネルギー・アムなどのマークとしての機能し
ていないようだ



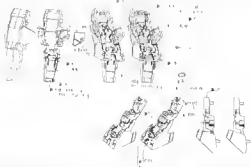
◆ガンダム4、5号機に共通の顔面ディテール。ただし、これは後者の最終アップデートを挟んだ状態である。4号機はガンダム・ライフルを装備するため顔面の冷却機構が強化されており、5号機とデータのディテールが異なる



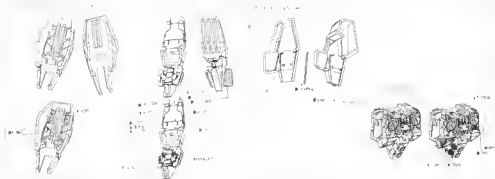
◆4、5号機下顎フレームのディテール。今後は試みとして、全機が共通の部品に統一するモデルを考案するのではなく、継出する部分や構造の違うモデルとの組み合わせで効果が高い部位にディテールを集中させる。という手段が採られている



◆こちらは部分に継ぎ接ぎされるスラスターユニットとそのコアユニット。4、5号機は、異なる部分と見せたい部分の4角の角を合わせることで、カマランに配置したバーン構成が心げられる



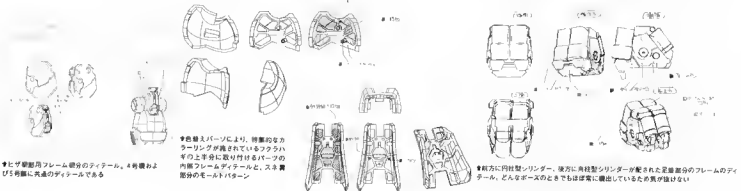
◆基本的な顔面は六角形をしている。4、5号機の大抵は、各部のモデルが高度や形状、ターバーの角度などが異なる



◆4、5号機のヒザ部分のディテールと、その内蔵フレームのディテール。ヒザの構造は「見せるため、のパーツでもあるため、しっかりと見せる部分」がなされている。後継 前作の裏面にもモットが施されている

◆裏面部分のスラスターユニット。バックパック内蔵のフレームのディテール。バックパックはMSに共通の見せ方でもあったため、詳細なディテールが施される

◆フロントスカートアーミーのディテール。裏面は通常のものと近いモデルが継ぎ接ぎされている一方で、裏面は4、5号機で色分けが異なる特徴的なディテールが施されている



◆ヒザ関節フレーム部分のディテール。4号機および5号機に共通のディテールである

◆前方に同型リザンダー、後方に角型リザンダーが施された足端部分のフレームのディテール。どんなポーズのときでもばねに弾出しているため抜けにくい

ガンプラの開発と コンセプトデザイン

完成後の大きさが1mにもおよぶ巨大なキット「HGUCRX-78GP03デンドロビウム」。ついに完全変形・完全合体分離を実現した「マスターグレードMSA-0011[Ext]Ex-Sガンダム」、そしてカトキプロデュースによる新機軸、デザイナーブランドのキット「マスターグレードRX-78-2ガンダムVer.Ka」。ファンにとっては長年にわたってリリースが心待ちにされていたキットが、続々とリリースされた。このいずれの開発も、カトキは密接に携わってきた。開発用画稿の詳細は、後のページに譲るとして、このページではバンダイホビー事業部のガンプラ開発担当である菊池氏との対談というかたちでキーとなるアイデアを振り返りながら、ガンプラの開発現場において、これまでに両者の間で、どのようなやりとりが行なわれてきたかを話してもらった。

HGUC開発のきっかけとなった 1:144デファカスタム

まず、菊池さんとカトキさんが初めていっしょに御仕事をされるようになった頃のお話からお聞きさせ頂けますか。

カトキ：菊池さんと直接仕事をするようになったのは、HGUCシリーズの立ち上げの頃からですよ。

菊池：そうですね。それ以前にもOVA「新機軸記 ガンダム エンドレスワルツ」の1:100サーペントや1:144スケールの主役ガンダム5体といったカトキM.Sのガンプラ開発を担当していたのですが、実際にカトキさん御本人と打ち合わせをさせて頂くようになったのはHGUCからです。

カトキ：当時、菊池さんが入社2年目のルーキーにしてシリーズを総括する開発の担当になったと聞いて驚いたことを憶えています。これまでのMGやPGの流れから、新たな商品ラインナップをコンセプトから立ち上げるのは岸山さんのように開発十数年のベテランの方が任されることが常だったので、開発の世代が一気に若返った気がしましたね。HGUCは、最初から菊池さんがすべて任された感じなんですけど、僕の印象だと岸山さんから仕事を引き継いだというよりは、最

カトキハジメ 菊池智啓

株式会社バンダイ ホビー事業部

初にお会いしたときから「今後担当になりました菊池です。全部やります」みたいな感じでしたよね。

菊池：そうですね。HGUCの企画自体は岸山が考えたものだったんですが、社内でプレゼンテーションが通って実際の商品のコンセプトを固める段階から僕にバトンタッチされたんです。バンダイ ホビー事業部の開発の歴史から考えると、かなり歴史的な感じで珍しいケースですね。普通なら岸山がシリーズのコンセプトを引き継ぐんですけど。

HGUCの企画が生まれた経緯について教えて頂けますか。

菊池：岸山はMGやPGを作りつつ、前々から現在のガンプラの開発技術で従来の1:144のラインナップをリファインしたいと考えていたんです。僕が入社する前にも一度社内でプレゼンテーションをしたことがあったのですが、その時は会社を脱走できる材料がなくて実現できなかったと聞いてます。

カトキ：1:144のリファインは以前にHGシリーズでもやっているから、そのときと余程差別化を図らないと企画を通すのは難しいですよ。それに従来の1:144シリーズも絶版にならずに販売されているから、営業的には躊躇すると思いますし。



■HGデファカスタム、OVA「新機軸記 ガンダム 第08MS小隊」シリーズからの商品化、シリーズ後半のアイテムなどから新機軸が取り込まれている



■MMS 67thデファカスタイルタイプ BSBVでのデファカスタイル、シリーズに「OVA 新機軸記 ガンダム 第08MS小隊」用に追加されたもの

カトキハジメ

菊池智啓

東京は世田谷区に在住のフリーランス

菊池: そんな中で、幸運にもこの企画の突破口となるアイテムが誕生したんですよ。それがOVAシリーズ「機動戦士ガンダム 第08小隊」の1/144グフカスタムです。このグフカスタムは岸山が担当したもので、カトキさんの商標を元に現代ぶうのフーボーションでまとめられているうえ、脚を縦に一本突き出すなどパーツ割りや成形にも新たな試みが入り入れたという具合に1/144のガンプラとしてはさすがに画期的な商品だったんです。実際、市場での評判も良かったので、社内でもこのグフカスタムの路線で従来の1/144シリーズをリバイバルしてみるのをおもしろいのではないかと声が高まりましたんですよ。それで営業やプロモーションも巻き込んで、HGUCを立ち上げたんです。

カトキ: きっと岸山さんはグフカスタムを作っているときに、これで新たな1/144シリーズを生み出せるかもしれないという手応えを感じていたんでしょうね。

菊池: それはあったと思いますよ。あと、従来の商品との差別化という点では、カトキさんによるリアクションがスタイリッシュな方向に振られていたのも良かったと思います。

カトキ: グフカスタムのデザインワークは、ヒートロットを細くしたり、マシンガン指からではなくて手の甲から発射するようにしたり、といった箇所にごたわっていますね。

菊池: 設定画にも「シールドはデカイのではなくて、コンパクトなものでこれだけ持てる」といったコメントが書かれてましたよね。同様にグフが劇中で活躍するシチュエーションをイメージしたイラストを決定す

いっしょに描いたりとか。カトキさんが描かれた設定画は、デザインのコンセプトが明確に記されているので、開発側としても立体化のイメージをしやすくてとても助かりました。

カトキ: 「08」のグフと言えば、フライトタイプも印象に残りました。あれはMSVのグフ飛行試験型のイメージからコクピットがミツ室になっているんですが、フライトタイプと違って威作機の上置きの機体に見えないため、本当はミツ室でない方が設定上も理にかなっているんです。結局、アニメスタッフがグフカスタムと差別化を図りたいというのがミツ室になったんですが、食はパーツ汎用が効かなくなってしまうので、像型化が難しくなるので止めた方がいいと言ったんです。

菊池: でも、岸山はその問題に対して「じゃあ、胸ごと替えてしまえばいいじゃないか」と軽く言いかけたんですよ。そのとき、この人はなんてポジティブな考え方をするんだろうと感心しました。自分も同じ開発を担当する立場として、見習わなくてはならないとも思いましたね。

HGUCの方向性を決定つけた
1:144ガンキャノン

現在、市販されているHGUCのコンセプトに至るまでの経緯についてお聞かせ頂けますか。

菊池: 「Endless Waltz」の1/144を開発していたときは単純に1/100をダウンスケールすれば良かったのですが、HGUCではそういうわけにはいかなかったんですよ。

カトキ: つまり、MGのダウンスケール版になっては

いけなかったんです。

菊池: そうです。HGUCを新シリーズとして成立させるためには、スケールの違いだけでなく、MGとは明らかに異なるアイテムとして差別化を図る必要があったんです。企画書の段階では「Endless Waltz」の1/144シリーズで採用していた「ファイティングアクション」。(※専用のパーツを用いることで、アニメ劇中のポーズを再現することが可能)をHGUCに取り入れてたりしていましたね。

カトキ: HGUC第一弾の1/144ガンキャノンで平手を付出し、両手を地面に懸いたキャノン発射ポーズを取れるようにした「メモリアルアクション」。はその名残なんですよ。

菊池: そうです。ただ、メモリアルアクションはガンキャノンに採用された後、HGUCのコンセプトが定まった段階で自然消滅してしまいました。

カトキ: 僕は菊池さんの第一印象として強烈なインパクトを与えられたのが、最初の打ち合わせのときに持ってきたガンキャノンのコンセプトイラストですね。

それは、どのようなコンセプトイラストだったのですか。

カトキ: 菊池さんが誰自身で描かれたこのコンセプト



●HGUCのガンダムSEABOOSTER(1/144スケール) 当時、1/100で新機軸を掲げた「ファイティングアクション」が打ち出された最初の商品



●HGUCの第1弾「1/144ガンキャノン」カトキさんによるデザインと最終決定によるリニューアルといったスタイルはここからスタートした



●「ファイティングアクション」の流れを引き継いで、特許取得した「メモリアルアクション」のガンキャノンはHGUCのアクションのベースを再構築した

案は、オリジナルデザインにかなりアレンジが加えられていて、正に「Ver 菊池」というシロモノだったんです。とにかくこれまでのアニメラインとは違ったものをつくるという意欲が感じられましたね。

菊池: ああ、あの「V O A」（機動戦士ガンダム0080 ボットの中核戦）に出てきたガンキャノン量産型くらいアレンジが加えられたものをつくらうと考えていたんです。今、思い直してみるとファーストガンダムに登場するガンキャノンのイメージがかなりが離れてしまっているけれど、でも何となくガンキャノンに見えるといった中途半端な路線を目指していた気がします。

カトキ: でも、それはガンブラのファンの方が望んでいるものとは違うのではないかと菊池さんに話したんです。その代替案として、HGUCは過度なディテールを施すのではなく、アニメ劇中のイメージに近いラインでいませんかと僕の方から提案しました。ただ、打ち合わせでも御自身の思いをかなり熱く語られていたのを見て、これしかないと思いました。**カトキ:** 実はお話、MGの方もコンセプトが強いので、あまりオリジナルの解釈を入れない方がいいのではないという空気が流れていたんです。とくに

リサーチしたわけではないけれど、デザイナーとしてそういう意欲があったんだよね。だから、最初から立ち上げるHGUCではオリジナルのイメージに近い路線で進めようと自信をもって強く提案することができました。

菊池: 結果としてカトキさんに路線変更によって何れも強く言われて、自分の中で考え直すチャンスが与えられたのは、後々のことを考えると本当に良かったと思っています。最初の僕の考えを過していたらHGUCのコンセプトは定まっていなかったらうし、紆余曲折しながら進んでいたと思います。

カトキ: 最初には独自路線を進めようと考えていた人が、ファーストオリジナルの路線でちゃんと商品化できたのは凄いです。実際、菊池さんの頃の切り替えは早かった。完成した商品は好評だったし、きっと僕にとってもあれ以上のガンキャノンはできなかったんじゃないかな。

菊池: そのくらいでできが良かったのは確かです。あのガンキャノンの完成後は、その後のHGUCの在り方を決定づけてしまう程の影響力をもっていたと思います。

HGUCとMGとの葛藤

菊池: ただMGを機目で見ながらHGUCを作っていると、初期のコンセプトを守ろうという一方で、もっとクオリティの高いモデルを、しかも1/144で作りたいという欲求が自然と高まってしまふんです。その最たるものがHGUCのGP01でしたね。

カトキ: あれは1/70を縮かか割っていたよね。僕は

良いキットだと思うけど。
菊池: 岸山はあのキットをおもしろがってくれたのですが、社内の一部の人間に「HGUCでMGを作るつもりなのか」と指摘されてしまったんです。あのときはちゃんと自分を見失っていたかも知れませんが、

カトキ: 保身したい会社の外の人態にしてみると、スケールが全然から全然問題ないと思うけど。

菊池: 彼に僕もMGを担当することになるわけですが、その辺りのラインアップの違いがいかにものをさらに意識して開発するようにになりましたね。

HGUC1: 144デンドロビウム

ここで、カトキさんと菊池さんがタグを組んで取り組まれた商品の中でも横断線に相当するHGUCデンドロビウムとMG S S Ex Sガンダの開発についてお話をしたいと思います。

カトキ: 最初のアイテムに関しては、長い開発を付けたからこれによってやっかチャレンジできた感覚がありましたね。

菊池: いっちは決量を付けなくてはいいじゃないけど、なかなか取り組むことができなかったという点からそう思った思いが強いですね。

カトキ: やはり技術的な問題が大きかったのですか。

菊池: それはかりではないですが、ほかの商品と比べて技術的なハードルは高いですね。ガンブラの中でもデンドロビウムは大きく、S S Ex Sは変形・合体の変形と見えるものですから。

カトキ: 1/144デンドロビウムはこれまででも新しい変形技術が見つかるとか、何度となく取りましようという話が出ましたよね。

菊池: 大きなものを従来のガンブラ並みのディテールを損なわずに成形できる技術を色々試していたんですが、こちらの要望に応えられるものがなかなか見つからなくて。シャンプーの容器とかを作るブロー成形技術が進化したと聞いて、試作原型を持って伺うと「それは無理」と言われてしまいました。

そここうしているうちに社内で設計の長をやっている者から家庭用のプラスチック容器を一般成形している業者を紹介してもらったんですが、これが当たりでした。この業者はテレビの筐体のような大きなものも一般成形していて、なおかつ形もキチンとできているものを作っていたんです。これはガンブラに匹敵できるもの、そのノウハウを教えて頂いたおかげでデンドロビウムの開発に着手することができました。



↑HGUC Ver.1.0「メカリアルアクション」として無印機と同等と見られる。高アパーの展開が可能となっている



↑最も高く「究極のHGUC GP01」。機体と1/70分の1/70の縮小と見られる。高アパーの展開が可能となっている

カトキハジメ
菊池智啓

株式会社バンダイ 市丸一孝撮影

カトキ：あと、デンドロビウムでは元のアニメの設定通りだと簡潔にしてしまうから、1'144用にディテールの追加をしましたよね。

菊池：HGUの前に作ったHGメカニクスでは1'550スケールだったのが元の設定通りで簡潔なかったのですが、1'144になると流石に苦しかったのでカトキさんに無理を奮ってお願ひしてしまいました。

カトキ：僕はそれに以前に静態のホビーショーで参考出品された試作の1'144デンドロビウムを見ていたのですが、そのときもやはりディテールを追加しなくてはダメだなと思いましたね。

菊池：あと、実際にパーツを精削した段階で、既存のギミックを肉増すだけで膨大なパーツ数になってしまいました。しかも一個一個が大きいので、細かいパーツの色分けができなかったんです。

カトキ：そんなにメカ色のパーツは使えないという話だったよね。それで僕は色を塗ることを前提としたディテールアップはどうかという提案をしたんですよ。

菊池：実際に上がってきたものはディテールの凹凸が非常にハッキリとしており陰影がついていたので、白の成形色のままで充分見映えがしたので、これはよかったと思いました。

MG1: 100 S&Ex-Sガンダム

菊池：S&Ex-Sの開発では、設計の大須賀の存在が大きかったですね。彼はMGのZガンダムやPGなどのその時代のフラッグシップモデルの設計を手がけてきた者なのですが、流石にS&Ex-Sは変形・合体の究極形ということもあって、かなり熱が入っていました。

カトキ：でも、菊池さんと大須賀さんが最初の打ち合わせで青くんでいたのを憶えていますよ(笑)。

菊池：「ガンダム・センチネル」版に搭載されていたS&Ex-Sの変形・合体のプロセスが描かれた図を眺んでいたのも、確かに複雑ではあるけれど不可能ではないと信じ込んでいたんです。でも、S&Ex-SってAパーツとBパーツはGコアのみで支えられているので、Gコアラーになったときに全体を支持する肩甲骨がもたなくなかったことに気付いて。

カトキ：それで胴体の柱になるような背骨を一本入れたたんですね。あの打ち合わせの際で、僕も大須賀さんものごとを同時に考えていた。

菊池：最初からEx-Sまで作ることを念頭にいた上で開発をして頂いたのもよかったですね。ただ大元の設定にない“特写。というパーツを新規に加えるので、そこがあまり目立たないようにすることは気を配りました。

あと、S&Ex-Sのキットはモジュール単位で今までのない作りがされているから、その後のガンブラにかなりの数の新技術をフィードバックできていることも大きな財産と考えています。

カトキ：F1の技術から市販車にフィードバックされているのは僕も感じます。実際にはF1の場合約それほどダイレクトに反映できていないわけじゃないけれど、プラモデルの場合は可動モジュールを丸ごと流用可能なので、その意義は大きいね。

ガンブラの未来

カトキ：菊池さんはガンブラの開発を奨励するようになって、かなり高いハードルをやつぎやばに越えてきたような印象がありますけど、これらのことも踏まえて、御本人としてはそのことをどのように考えていますか。

菊池：やはりハードルが高い分だけ苦しいのは憂々知っていますが、それ以上にそういったガンブラを

形にしたいという欲求は常にあります。だから、今後自分の中にフラッグシップモデルを設定して、それに向けて進んで行けたらと考えています。

カトキ：技術面だけでなく、Ver.Kaというデザイナーブランドを立ち上げるといったガンブラのカラーをを広げる面にも積極的にチャレンジされてますしね。

菊池：やはり、毎年同じ事を行っているだけでは、開発も全体として右下がりになっていく一方だと思うんですよ。だから定期的にデンドロビウムやS&Ex-Sのようなキットを手がけることで全体のモチベーションを上げていくことは必要だと思います。例えその後右下がりになってでも、元々いた位置より上にはいるようにしたいですね。

Ver.Kaについても社内での動きがありますし、やることはまだまだたくさんありますよ。

カトキ：僕としても今後のガンブラ開発の動向が非常に楽しみにしています。これから常に面白いことを探しながら前進していけるといいですね。

(2003年7月18日 カトキ氏仕事場にて)

菊池智啓
KIKUCHI TOMOYOSHI

株式会社バンダイ 市丸一孝撮影
企画開発チーム企画開発部長、
近年のトランスガンダムシリーズ
やマスターグレードシリーズ
そしてすべてのHGUシリーズ
の立ち上げやリアル系ガン
ブラの開発を率いるデザイナー
。真面目な性格とコンセプト
の立案、そしてそれを実際の
製品に落とすことへの情熱
などから知られる。

カトキハジメ
KATOKI HAJIME

メカニックデザイナー、イラスト
レーター、マスターグレードシ
リーズのメインデザイナー、HGU
シリーズすべてのコンセプト
デザインを手がける。プラモデル
の開発では、細い金目の開発部
隊を率いることになり、各部
の部分アップやパーツの研
究、さらにはそれ以外に作られ
た新造、部品の加工するデザ
イスも担当している。



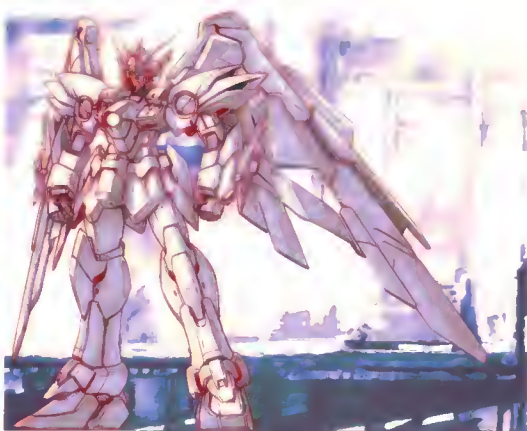
ホビー業界ではにわかに完成品トイが勢いを増していた2000年、当時のユーザーが抱く完成品トイのイメージは、いまだ「オモチャ」の範疇を出るものではなかった。そんな中で立ち上げられたのが、この「GUNDAM FIX FIGURATION」(以下:GFF)である。「FIX」の名を冠する以上、安易な妥協は許されない。その思いを共有した各スタッフによる各分野での成果を一つの大きな潮流とすることで、GFFは革新的なクオリティを手にしたのである。こうしてGFFは、ユーザーの完成品トイに対する既存の認識を打ち砕くという偉業を果たした。しかし、その誕生の意義を終えたからといって、GFFの役割が終わったわけではない。今度はそれが奇跡などではなく、商業ベースで持続でき、ユーザーの期待に継続的に応えていけるものであることを証明してゆかねばならないのだ。変形・コンバチ・大型化……かつては奇跡とまで言われた精度を日常のものとし、頂点を極める者の宿命として、飽くなき商品バリューの追求は今日も続けられている。

DESIGNS & PRODUCTS GUNDAM FIX FIGU

「GUNDAM FIX」の世界観をフィーチャーし、造形からパッケージデザインまで、カトキハジメの完全プロデュースで世に送り出される完成品シリーズ。2000年1月発売の第一弾商品「フルアーマーガンダム」を皮切りに最新作Z plusまで17アイテムが発表されている。そのラインナップは「ガンダム」に分類される機体に限られているが、この度「ZEONOGRAPHY」と銘打たれたジオン軍の機体をフォローする新シリーズも「GFFの拡張版」という位置づけで立ち上げられた。



● 1/100 鋼彈 自由高达 製作：田中 一夫
 ● 1/100 鋼彈 自由高达 製作：田中 一夫
 ● 1/100 鋼彈 自由高达 製作：田中 一夫



● 1/100 鋼彈 自由高达 製作：田中 一夫
 ● 1/100 鋼彈 自由高达 製作：田中 一夫

● 1/100 鋼彈 自由高达 製作：田中 一夫
 ● 1/100 鋼彈 自由高达 製作：田中 一夫





LEGO Star Wars
75007 The Star Line
2002年3月 リード・キャプチャー
トイ 各埠頭より発売 定価4900円

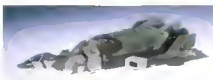
NON SCALE
DUNGEON FIVE FIGURATION SERIES #1007
D.J. G. PHOENIX
BANDAI LTD. CHARACTER TOYS
PRODUCTS DEPARTMENT RELEASED
©2002 BANDAI



本誌特別「大団圓をくらえろ」の「ア・サ・サ・サ」は4巻の「大団圓」
「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」
「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」



本誌特別「大団圓をくらえろ」の「ア・サ・サ・サ」は4巻の「大団圓」
「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」
「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」



本誌特別「大団圓をくらえろ」の「ア・サ・サ・サ」は4巻の「大団圓」
「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」
「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」の「大団圓」



② 頭部・胴体
・カラー：黒・白・黄
③ 脚部
・カラー：黒・白・黄

④ 脚部
・カラー：黒・白・黄
⑤ 脚部
・カラー：黒・白・黄

#0008

RX-78GP02A



「ガンダム」シリーズ
「RX-78GP02A」シリーズ
「RX-78GP02A」シリーズ
「RX-78GP02A」シリーズ

「RX-78GP02A」シリーズ
「RX-78GP02A」シリーズ
「RX-78GP02A」シリーズ
「RX-78GP02A」シリーズ





機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄



機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄



機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄

機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄

機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄

機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄

機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄

機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄

機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄

機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄

機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄

機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄

機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄

機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄



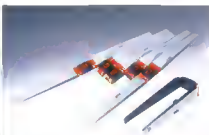
機体カラー：白・青・黄
 主要部分：白・青・黄



● 可動！ 可動！ 可動！ 可動！ 可動！
可動！ 可動！ 可動！ 可動！ 可動！
可動！ 可動！ 可動！ 可動！ 可動！



● 可動！ 可動！ 可動！ 可動！ 可動！
可動！ 可動！ 可動！ 可動！ 可動！
可動！ 可動！ 可動！ 可動！ 可動！



● 可動！ 可動！ 可動！ 可動！ 可動！
可動！ 可動！ 可動！ 可動！ 可動！
可動！ 可動！ 可動！ 可動！ 可動！



9

10

11

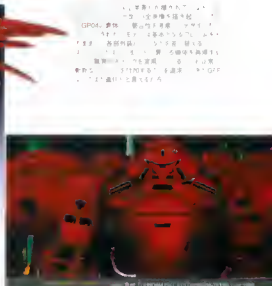
12

13

14

15

16

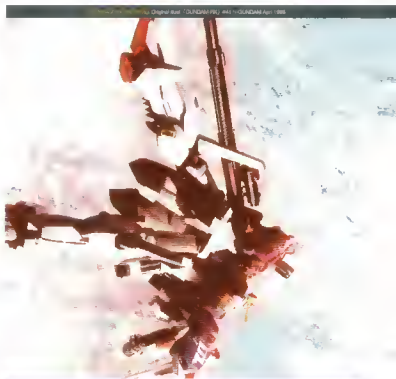


「... 言葉」の通りだ。...
「... 言葉」の通りだ。...
「... 言葉」の通りだ。...
「... 言葉」の通りだ。...
「... 言葉」の通りだ。...
「... 言葉」の通りだ。...
「... 言葉」の通りだ。...
「... 言葉」の通りだ。...
「... 言葉」の通りだ。...
「... 言葉」の通りだ。...

JIME DIG

UPP

#089

[illegible]

會上陣「分龍權柄主」はさすか 再現中！
「マ 善部の様で アロハ」 再現中！



● モアサイ もろにそいよるもの 自身への時代批判 ともあれ、この『うた』は、『うた』といふ



●1・2・3 図42 曲線cを異なる位置にばかり目か針きからてが「当中」軸より3次曲線と全曲の

[illegible]





MSB-0011 (B&I) PLANKETTE DEEP STRIKER
 2003年3月 バンダイ・ホビー
 トイ専売部より発売 定価4800円
 NEW SCALE
 GUNDAM THE FIGURATION SERIES
 #0013
 MSB-0011 (B&I) PLANKETTE DEEP STRIKER
 BANDAI CO., LTD. CHARACTER STYLE
 PRODUCTS DEPARTMENT RELEASED
 ©2003 B&I GUNDO



1. 機体カラーは、白と赤の2色で構成されている。2. 機体カラーは、白と赤の2色で構成されている。3. 機体カラーは、白と赤の2色で構成されている。4. 機体カラーは、白と赤の2色で構成されている。5. 機体カラーは、白と赤の2色で構成されている。6. 機体カラーは、白と赤の2色で構成されている。7. 機体カラーは、白と赤の2色で構成されている。8. 機体カラーは、白と赤の2色で構成されている。9. 機体カラーは、白と赤の2色で構成されている。10. 機体カラーは、白と赤の2色で構成されている。





1. 警察 2. 警察署 3. 警察官 4. 警察署長 5. 警察署員 6. 警察署員 7. 警察署員 8. 警察署員 9. 警察署員 10. 警察署員 11. 警察署員 12. 警察署員 13. 警察署員 14. 警察署員 15. 警察署員 16. 警察署員 17. 警察署員 18. 警察署員 19. 警察署員 20. 警察署員 21. 警察署員 22. 警察署員 23. 警察署員 24. 警察署員 25. 警察署員 26. 警察署員 27. 警察署員 28. 警察署員 29. 警察署員 30. 警察署員 31. 警察署員 32. 警察署員 33. 警察署員 34. 警察署員 35. 警察署員 36. 警察署員 37. 警察署員 38. 警察署員 39. 警察署員 40. 警察署員 41. 警察署員 42. 警察署員 43. 警察署員 44. 警察署員 45. 警察署員 46. 警察署員 47. 警察署員 48. 警察署員 49. 警察署員 50. 警察署員 51. 警察署員 52. 警察署員 53. 警察署員 54. 警察署員 55. 警察署員 56. 警察署員 57. 警察署員 58. 警察署員 59. 警察署員 60. 警察署員 61. 警察署員 62. 警察署員 63. 警察署員 64. 警察署員 65. 警察署員 66. 警察署員 67. 警察署員 68. 警察署員 69. 警察署員 70. 警察署員 71. 警察署員 72. 警察署員 73. 警察署員 74. 警察署員 75. 警察署員 76. 警察署員 77. 警察署員 78. 警察署員 79. 警察署員 80. 警察署員 81. 警察署員 82. 警察署員 83. 警察署員 84. 警察署員 85. 警察署員 86. 警察署員 87. 警察署員 88. 警察署員 89. 警察署員 90. 警察署員 91. 警察署員 92. 警察署員 93. 警察署員 94. 警察署員 95. 警察署員 96. 警察署員 97. 警察署員 98. 警察署員 99. 警察署員 100. 警察署員





■ RX-121F ゼータガンダム
 機体カラーは、標準的な「ガンダムカラー」を採用。主眼となる機体カラーは、白と黒の2色。機体カラーは、白と黒の2色。機体カラーは、白と黒の2色。



■ RX-121F ゼータガンダム
 機体カラーは、標準的な「ガンダムカラー」を採用。主眼となる機体カラーは、白と黒の2色。機体カラーは、白と黒の2色。機体カラーは、白と黒の2色。



■ RX-121F ゼータガンダム
 機体カラーは、標準的な「ガンダムカラー」を採用。主眼となる機体カラーは、白と黒の2色。機体カラーは、白と黒の2色。機体カラーは、白と黒の2色。



■ RX-121F ゼータガンダム
 機体カラーは、標準的な「ガンダムカラー」を採用。主眼となる機体カラーは、白と黒の2色。機体カラーは、白と黒の2色。機体カラーは、白と黒の2色。



■ RX-121F ゼータガンダム
 機体カラーは、標準的な「ガンダムカラー」を採用。主眼となる機体カラーは、白と黒の2色。機体カラーは、白と黒の2色。機体カラーは、白と黒の2色。



● 機體：RX-93 鋼彈
● 機體：RX-93 鋼彈
● 機體：RX-93 鋼彈
● 機體：RX-93 鋼彈
● 機體：RX-93 鋼彈
● 機體：RX-93 鋼彈



● 機體：RX-93 鋼彈
● 機體：RX-93 鋼彈
● 機體：RX-93 鋼彈
● 機體：RX-93 鋼彈
● 機體：RX-93 鋼彈
● 機體：RX-93 鋼彈





PLATE

PLATE 10010: GUNDAM X (RX-110) / GUNDAM X (RX-110) / GUNDAM X (RX-110)



メソセカール、ガンダムフィギュアコレクション
シリーズ #0010
RX-110 アドバンスドガンダムX
2003年8月 バンダイホビーランドにて発売
定価 ¥680円

NEW SCALE
GUNDAM FOR FIGURATION SERIES # 0010
RX-110 ADVANCE GUNDAM X
BANDAI CO. LTD. CHARACTER FODS PRODUCTS
DEPARTMENT WILLARD 2003 AUG 1999

商品名: ガンダムX (RX-110) / 商品名: ガンダムX (RX-110) / 商品名: ガンダムX (RX-110)
メーカー: バンダイ / メーカー: バンダイ / メーカー: バンダイ
商品番号: 10010 / 商品番号: 10010 / 商品番号: 10010
発売日: 2003年8月 / 発売日: 2003年8月 / 発売日: 2003年8月
価格: ¥680 / 価格: ¥680 / 価格: ¥680



商品名: ガンダムX (RX-110) / 商品名: ガンダムX (RX-110) / 商品名: ガンダムX (RX-110)
メーカー: バンダイ / メーカー: バンダイ / メーカー: バンダイ
商品番号: 10010 / 商品番号: 10010 / 商品番号: 10010
発売日: 2003年8月 / 発売日: 2003年8月 / 発売日: 2003年8月
価格: ¥680 / 価格: ¥680 / 価格: ¥680



商品名: ガンダムX (RX-110) / 商品名: ガンダムX (RX-110) / 商品名: ガンダムX (RX-110)
メーカー: バンダイ / メーカー: バンダイ / メーカー: バンダイ
商品番号: 10010 / 商品番号: 10010 / 商品番号: 10010
発売日: 2003年8月 / 発売日: 2003年8月 / 発売日: 2003年8月
価格: ¥680 / 価格: ¥680 / 価格: ¥680

© 2003 BANDAI CO. LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

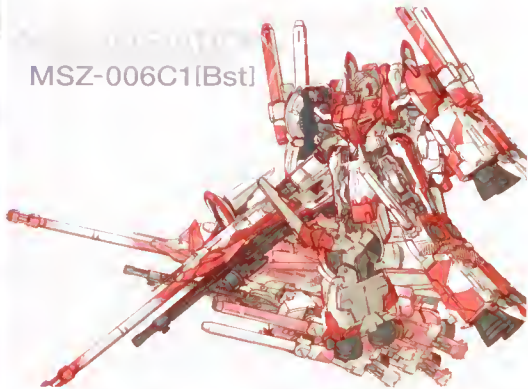
#0017_{a/b}

MSZ-006A1/C1 [Bst]





MSZ-006C1[Bst]



[illegible]



● 直ぐ
はらう 駄目
はい。さうぞう

1

[illegible]

◀ 贈送用 ▶

GUNDAM FIX FIGURATION '02
152 036 A1 C1081
Z plus
0087

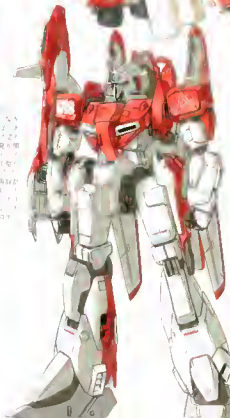
Full article available at www.tandf.co.uk/journals



Figure 1


$$10^{10} \pm 1$$


音同：... 音同：...

[illegible][illegible]

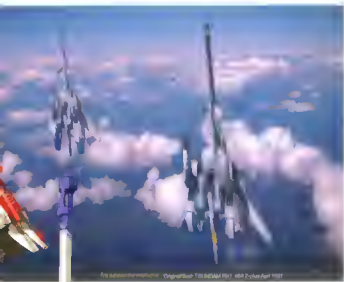


Photo: Kato Hiromichi / Original: Bandai "Gundam Fix" 1987 © Bandai 1987



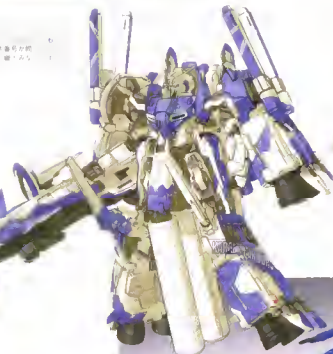
● 1 脚の Gundam
● 1 脚の Gundam



● 1 脚の Gundam
● 1 脚の Gundam

● 1 脚の Gundam
● 1 脚の Gundam

● 1 脚の Gundam
● 1 脚の Gundam



● 1 脚の Gundam
● 1 脚の Gundam



GO! 10

ALEX

GO! 10 (GO! 10) is a Gundam model kit designed by Hajime Kato.

GO! / ALEX

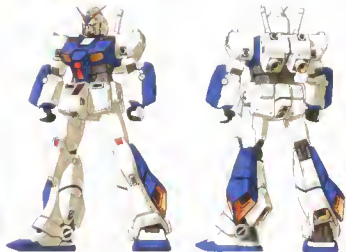
GFの次の作品は、雑誌「月刊ガンダムエース」で連載中のつミツ「機動戦士ガンダム」シリーズの機体で、この機体は有名なガンダム「RX-78-2 ガンダム」の4号機。この4号機はこれらの機体の機体に合わせてカッター自身も動かすことが可能で、GFに準じていても大きな形でのアレンジは加えられていない。そして機体では「もう1機の4号機」的な存在である「NT-1 アレックス」とのコンバートフルセットとなることが決定した。



●RX-78-2 ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム



●RX-78-2 (NT-1 Alex) ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム

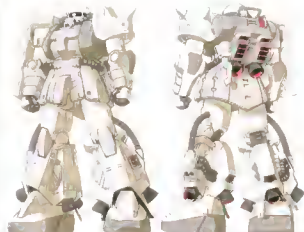


●RX-78-2 (NT-1 Alex) ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム ●機動戦士ガンダム

3.0X COMING UP!!

GFFはその発展から、2年、カオスに開発した企業で定めた。その高いクオリティでガンダム以外のMSの中でも商品化して欲しいというユーザーの要望は実に多岐にわたる。これに込めたのが、GFFの基盤と、純正なガンダムシリーズ（ジオン・ガンダム）である。世界一の企業に立ち上げに際して、最も重要視されたのはGFFのユーザーの期待を裏切らないこと。本シリーズでも、単独の商品としての完成度はもちろん、GFFと密に連携した高品質な製品と、プレイバリティも兼ね備えている。11月に、第1弾が発売される。その後も、ガンダムシリーズの発展に伴って、GFFとともにこの新たな展開にも期待したい。

3.0X COMING UP!!



MS-06C1A 高機動型ガンダム
「高機動型ガンダム」の改良型として、
「高機動型ガンダム」の改良型として、
「高機動型ガンダム」の改良型として、
「高機動型ガンダム」の改良型として、

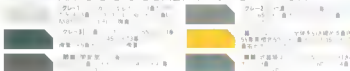


MS-06C1A 高機動型ガンダム
「高機動型ガンダム」の改良型として、
「高機動型ガンダム」の改良型として、
「高機動型ガンダム」の改良型として、
「高機動型ガンダム」の改良型として、

XXXG-101WE WING GUNDAM Early Type



RX78-3 G-3 GUNDAM+G-3 G-ARMOR



RX78GP02A GUNDAM GP02



PLAN 303E DEEP STRIKER



MSA-0011-1 Ex-S GUNDAM TASK FORCE α

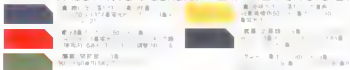


FA-78-2 HEAVY GUNDAM



GUNDAM FIX FIGURATION

FA93+HWS V GUNDAM+HEAVY WEAPON SYSTEM



AGX-04 GERBERA TETRA CUSTOM



MSA-0011-2 Ex-S GUNDAM



RX-178 GUNDAM Mk-II TITANS Version



今回紹介したほとんどの商品で色彩設計を担当しているのがプロモデラー・宮下孝一。金沢美術大学にて日本画を専修して得た色彩学の知識を買われての起用となった。ここではGSIクレオスの「Mr.カラー」を基本とし、GFFの塗装見本に使用されたカラーを紹介しよう。

XM-X1 CROSSBONE GUNDAM X-1



XM-X2 CROSSBONE GUNDAM X-2



MSZ-006A1/C1[Bst] Z plus Red Version/Blue Version



なぜ「色彩設定」担当者がいるのか

色彩設計担当者の具体的な仕事は、原型を複製したものを塗る、塗装見本を作成することである。カトキが総合プロデューサーを行なうGFFの場合、この作業はカトキが着色したカラーイラストを見て、色のイメージに合う打ち合わせから始まる。しかしCGによって彩色されたイラストはモニターやインクの限内で微妙に色味が変わってしまうために、ここではイラストでの相対的な色同士のバランスが重要視される。そして、なぜそのバランスが採用されたかというカトキの理由が重要視される。感覚的なものと同様に色彩学の知識が必要となるのだ。

例えば赤が主体のディープストライカーの場合、塗装見本では赤以外の部分には実際に表現したい色味の上に、若干の赤味が加えられている。これは人目の感覚ではある色からの刺激が強いと脳がその色の周囲にその色の補色となる色のフィルターをかけてしまう（つまりこの場合、例えば白の部分に赤の補色である緑の色味が観客の視界内で発生してしまう）ために、これを防ぐために、予めその部分に赤の色味を加えることで緑の色味を抑えているのだ。このように色同士の干渉や視覚的な影響まで考慮して、彩色見本に実際に塗装される色味は決定されるのであり、そのために色彩学を理解している者が担当する必要があったのである。

AND MODELING

またGFFではマーキングの製作にも専門を設けている。これを担当しているのはグラフィックデザイナーの榎野祐二。塗装済み完成品アイテムであるGFFの場合、ある意味では造形家以上に、塗装・マーキングも商品の見映えを左右する重要なセクションだと言える。

塗装における新たな追求

GFFではどのような色に關するこれまでない追求が随所で見られる。例えばどの機体にも共通で見られるグレーであるが、軌道のようにモデル全体の色から逆算して決定されるために、1アイテムごとに個別の色が用いられている。そして、関節部はウォームグレー、武器類はクールグレーという大まかな使い分けのほか、アイテムの劇中での位置付けなども考慮される。劇中で機体を修繕しているGP01やGP02であれば、関節のグレー部に赤茶色の色味を加えて、オーストラリアの土を吸んだ空気を表現し、一方、GP04やEx-sのような宇宙での運用が想定される機体では、グレー部には赤味を抑えた無機質な色味を使用してそのことをイメージしやすくしているのである。

また全体の印象を引き締める工程「スミ入れ」に関しても、均一な線ではなく、自然な強弱がついたタッチのある描線を目指している。そしてスミ入れはモデルの表面がざらつた段階でスミ色を塗る。凹凸のある表面に食い込んで拭き取り切れぬスミを施すことによって、微妙な色味を出すことに成功している。重要にすると単純だが、これかろく見えなように調整する意味では実に難しい。もちろんスミ入れ色自体も、スミを流す面の色によって個別に調整されている。例えば真の面に入スミをするなら、明度を落とすスミではなく、色相をズラした青でスミ入れするなど、色味をぬめぬめに工夫されているのだ。

GFFの彩色は日常空間の中で存在したときにいかに映えるかを想定されている。そのために下地となる白はできるだけ完全な白を目指して、成形材の段階から選定されている。そしてガンダムでは赤や青といった派手な色が後援されることが多いが、色味を落とすと調和させるのではなく、互いにケンカしない色相バランスを見極め、力強く色同士を合わせて、鮮やかな発色を目指しているのだ。

こうしたさまざまな要素を考慮して塗装見本は作られ、これを基に中国工場で実際の製品に彩色が行なわれる。もちろん多少の違いなどから見本の色味が100%反映されるとは限らないが、到達すべき高い目標値としてこうした色見本があることによって、GFFは従来の完成品アイテムでは実現し得なかった高い水準を維持しているのである。

先駆けとなったタンポ印刷

大判のマーキング物はGFFの特徴のひとつだが、これを可能としたのがタンポ印刷と呼ばれる技術である。元カトキがGFFの立ち上げを決めたのも、このタンポ印刷技術に新しい可能性を見出したからだという。事実、本格的なタンポ印刷によるGFFのマーキング類は、商品に新鮮でスタイリッシュな印象を与えるのに一役買っている。ただ面やディテールをまたいで彫版を貼ることができるといって「機能」だけでなく、それによって得られる「効果」の例を端的に示して見せた点でも、先駆者と呼ばれるのにふさわしいだろう。

このマーキング類はカトキがドローイングツールでデザインし、イラスト上でその位置を指定する。しかし、そのままで2次元のイラスト通りに貼られるわけではないために、マーキング製作の担当者である榎野が、そのデータを原型のサイズや形状に合わせて最適化の作業を行なうのである。ドローイングのスキルはもちろん、色彩デザインセンスが必要となる。

このように色彩設計とマーキングという工程に専門のスタッフを分業制で設けることで、GFFはその高い品質を維持しているのである。



XXXG-01WE
WING GUNDAM EarlyType

OVA Endless Waltz は、いざれば MS の 逆襲 過ぎるべき前半MSF 9巻まで
LONNES はそのまじり方 タム 属する 口 自由連合に在る Endless Waltz 1 人が、
れる前と 事と ことごとく満ちた、ア・ラ・ベル

47 250000 100

OPERATION DETECT

XXXGOI

**COLONIES
LIBERATION
ORGANIZATION**

LOOKFORTH ONE _____ FOR THE PROGRESS OF THE CONTEMPORARY WORLD

**COLONIES
LIBERATION
ORGANIZATION**

LAGRANGE ONE

Figure 1. Schematic representation of the experimental design. The diagram shows a sequence of steps: 1. A box labeled '1' with '100' and '100%' inside. 2. A box labeled '2' with '100' and '100%' inside. 3. A box labeled '3' with '100' and '100%' inside. 4. A box labeled '4' with '100' and '100%' inside. 5. A box labeled '5' with '100' and '100%' inside. 6. A box labeled '6' with '100' and '100%' inside. 7. A box labeled '7' with '100' and '100%' inside. 8. A box labeled '8' with '100' and '100%' inside. 9. A box labeled '9' with '100' and '100%' inside. 10. A box labeled '10' with '100' and '100%' inside. 11. A box labeled '11' with '100' and '100%' inside. 12. A box labeled '12' with '100' and '100%' inside. 13. A box labeled '13' with '100' and '100%' inside. 14. A box labeled '14' with '100' and '100%' inside. 15. A box labeled '15' with '100' and '100%' inside. 16. A box labeled '16' with '100' and '100%' inside. 17. A box labeled '17' with '100' and '100%' inside. 18. A box labeled '18' with '100' and '100%' inside. 19. A box labeled '19' with '100' and '100%' inside. 20. A box labeled '20' with '100' and '100%' inside. 21. A box labeled '21' with '100' and '100%' inside. 22. A box labeled '22' with '100' and '100%' inside. 23. A box labeled '23' with '100' and '100%' inside. 24. A box labeled '24' with '100' and '100%' inside. 25. A box labeled '25' with '100' and '100%' inside. 26. A box labeled '26' with '100' and '100%' inside. 27. A box labeled '27' with '100' and '100%' inside. 28. A box labeled '28' with '100' and '100%' inside. 29. A box labeled '29' with '100' and '100%' inside. 30. A box labeled '30' with '100' and '100%' inside. 31. A box labeled '31' with '100' and '100%' inside. 32. A box labeled '32' with '100' and '100%' inside. 33. A box labeled '33' with '100' and '100%' inside. 34. A box labeled '34' with '100' and '100%' inside. 35. A box labeled '35' with '100' and '100%' inside. 36. A box labeled '36' with '100' and '100%' inside. 37. A box labeled '37' with '100' and '100%' inside. 38. A box labeled '38' with '100' and '100%' inside. 39. A box labeled '39' with '100' and '100%' inside. 40. A box labeled '40' with '100' and '100%' inside. 41. A box labeled '41' with '100' and '100%' inside. 42. A box labeled '42' with '100' and '100%' inside. 43. A box labeled '43' with '100' and '100%' inside. 44. A box labeled '44' with '100' and '100%' inside. 45. A box labeled '45' with '100' and '100%' inside. 46. A box labeled '46' with '100' and '100%' inside. 47. A box labeled '47' with '100' and '100%' inside. 48. A box labeled '48' with '100' and '100%' inside. 49. A box labeled '49' with '100' and '100%' inside. 50. A box labeled '50' with '100' and '100%' inside. 51. A box labeled '51' with '100' and '100%' inside. 52. A box labeled '52' with '100' and '100%' inside. 53. A box labeled '53' with '100' and '100%' inside. 54. A box labeled '54' with '100' and '100%' inside. 55. A box labeled '55' with '100' and '100%' inside. 56. A box labeled '56' with '100' and '100%' inside. 57. A box labeled '57' with '100' and '100%' inside. 58. A box labeled '58' with '100' and '100%' inside. 59. A box labeled '59' with '100' and '100%' inside. 60. A box labeled '60' with '100' and '100%' inside. 61. A box labeled '61' with '100' and '100%' inside. 62. A box labeled '62' with '100' and '100%' inside. 63. A box labeled '63' with '100' and '100%' inside. 64. A box labeled '

LAGRANGE ODE

Figure 1 illustrates the experimental design. It shows a sequence of steps: 1. A participant is shown a stimulus (a word or image). 2. The participant responds (presses a button). 3. The response is recorded. 4. The response is compared to the correct answer. 5. The participant receives feedback (correct or incorrect). 6. The participant is shown the next stimulus. The sequence is repeated for multiple trials.

RX-78-3
 1. UNDA+G3 G. ARMOR

*「仮 空間」は登場しない。レールの機体である。通常ガ
ムと同様に、ナワイへのスリッド攻撃でWを、と、地球達
艦隊に脅かす。EFGHの文字がふたつある。

[illegible][illegible]- RX-78GP02A
PHYSIJS

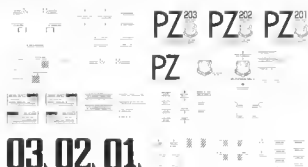
ナダム郡分計画： 著 試作ナダム号機 西人ナダムに燃料送給装置を、ナダム 近距離の経路発見の必要 断える
 重なる結果、覆われる。AE の文字はアイム・イ・クトロ・ウス社製品である。AI アイ・イ・イ 所蔵の指
 カト 修費される100の案「ある」といわれる。

[illegible]



RX-178
GUNDAM Mk II TITANS VERSION

カンプMk IIは全頭面モニタ *本格的に活用 (機内世代MS *ター *加増となるへ、
システムの新機軸を既述) 7開発され、機中の *3倍増まで拡張して、ハザムはセウガンダムMk IIの常態設計を度
高) 2開発され、後半機「PZ」はヘレン専機計画より後



PLAN 303E
DEEP STRIKER

MSA-0011-1
E-X GUNDAM TASK FORCE 2

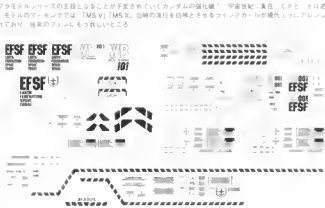


5ガンダムの発展型として、この *1 *2 *3 機内の加増で機内深部、強い
機内 機内 *1 *2 *3 機内の加増で機内深部、強い
機内 機内 *1 *2 *3 機内の加増で機内深部、強い

機内 機内 *1 *2 *3 機内の加増で機内深部、強い
機内 機内 *1 *2 *3 機内の加増で機内深部、強い



FA-78-2
HEAVY GUNDAM



1MS II) *1 *2 *3 機内の加増で機内深部、強い
機内 機内 *1 *2 *3 機内の加増で機内深部、強い

INTERVIEW

高橋 信仁

TAKAHASHI NOBUTO

取材・文 藤原 智

ガンダムはあまり作っていないかったの 声をかけられたのは意外でした

まずはGFFの仕事始めた経緯から話すがいいです。この仕事はカトキハジメの指名なので、カトキさんはそれ以前からお知り合いの方ですか？

「はい。15年くらい前、僕がまだ学生だったときに「ガンダム・インサナル」という雑誌企画の中で模型コンテストが行われて、賞をとったんですよ。そして編集部へ向かったとき、そこで初めてカトキ先生に出会ったわけです。ただ、このとき食べたのが、カトキさんは寒がりでいなかったんですけど(笑)、僕の昔の名入革靴を貸してくれたので、僕がガンダムの原型師になってから5年経ていた頃、模型誌の編集の方からカトキさんを紹介されてお会いしたのが今日に続きます」

—GFFの仕事をはじけた時期は、どのようなものを作っていたのですか？

「ガレージキットでは「バーチャロン」シリーズのバーチャロイドを、プラモデルでは「サクラ大戦」の光武などの原型師をやっていました。メカ系ばかりやってましたから、僕にGFFの話が来たのちういうたカトキさんは寒がりの人だかと思いましたが、たいていガンダム関係の仕事で、高橋信仁ももちろん、僕がガンダムでもあまり作ったことがないんですよ。模型誌での作例が数あるくらいだったので、正産物がかかっただけは意外だと思いました」

とはいえ、メカ系のモテターとしては、ガンダムは素人さんいふと、どうか、扱ってみたい。素材ではあるんですけど、

そうですね。また当時(3年前)は仕事としてガンダムを作る環境がありませんでしたから。今こそコンパニでたくさん遊んでる食事もほとんどなく、MIAがあったらいいでしょう。おもちゃの製品として、原型師がガンダムをつくるという状況は特殊だと思ったので、そういう観点でもこの仕事は面白そうだと思います」

—ガレージキットとメーカー製品という違いは覚えているのですか？

「ガレージキットは、作家性という原型師の個性が前面に出やすくなりますが、メーカー原型ではそういう感じにはなりません。ガンダムは後者のイメージが

GFFシリーズは、カトキハジメ自らが選出した、ガレージキット界で活躍する原型師たちによって送り出されている。その人数はメインで4〜5人、のべ10人に及ぶ。ここでは、そのメインの中に入るベテラン原型師の高橋信仁と佐藤直樹氏のおふたりに、それぞれGFFの作業などを中心に聞いてみた。

強く、普通のモテター的な原型師が立ち入りくい世界に感じました。もちろん、ガレージキットのB CLUB以外での話です。そういう状況で、GFFの仕事は、ある程度作業性を出せる感じでしたし、という表現はなかったし、今でもない。そう、5年経ったけど、ガンダムで作業性が出ている商品はこれしかないから、やっぱりGFFの仕事は、やっても面白いですね」

—これまでやってきた原型師の仕事とGFFの仕事との差はありますか？

「GFFはガレージキット的な感覚の感度で、原型師の名前が出ていない点から、あまり差を感じません。ただ、作業性はGFFの方が圧倒的に多いですね。最近のガレージキットはガンダムのメカなどを商品化するものが多く、そういったアイテムは作業前にCGになっていることがほとんどなんです。そうすると、そのCGを回遊してとイメージすることが多くなりますから、という作業性が出ていかにガレージキットと比べると、GFFの方がよりガレージキット的な印象を受けます」

—GFFの仕事の流れを教えてください

「まずはカトキさんのリクエストでアイテムが決まり、絵をいただきます。そこからはある程度の形まで作っていきます。細かいディテールのなものも、時には完成品前まで作ってからより最終の打ち合わせで感じます。こうやって説明するとあとという間に間に合います。形になるまでに結構な時間がかかってる(笑)。打ち合わせは、僕が抱え込んでしまっている部分と、分からない部分、足りない部分をカトキさんに確認していきます。打ち合わせは完成までに10回ぐらいやりますがね、僕は抱え込むタイプなので少ないんですけど、発注から始める作業を経るまでに、平均半年以上はかかっています」

—かなり長期間の仕事ですね

「自分で納期でないと作業が進まないんです。納期するにも2段階あって、まずは頭の中で納期して割り始め、それで割っていったその形を見てまた納期するんです。その2段階の納期が必要なので、納期が結構かかって、もちろんガンダムだからということもありですね。一番メーカーキャラクターで、一番多くの人それぞれのイメージを持っている。商品も無数にある以上、やっぱり負けるわけにはいかないですから」

可動部分に苦労したEx-S パーツ割とバランスにこだわった303

GFFで高橋さんが担当されたアイテムの中でひとツボとおうかきしたいアイテムがあります。まずは、1作目のGPMIですが？

「発注前に僕の仕事はカトキさんは見ていて、大体どういふものがほしいのかを把握されていたはずで、僕に対するテスト的な意味でGPMIというアイテムが提示されたと思います。これは発注を受けた例にも見たんですが、前のふたがフルアーマーなので着せ替えるんですが、それが商品のつらになっていまして。ただ、GPMIはそれのようなギミックのない普通のガンダムで、特にプロポーションや面のラインなどに注意するということから、最初のコネプトだったんですよ。カトキさんがそれか僕の味に思っているかもしれないけど、最初のコネプトがよかったので、そういうことに気を使いました。またGPMIでは、原型の作り方という、関節の入れ方や部品の分割方法などに試行錯誤しました。最初は関節の処理は金型工場の方まけて原型ではフルアーマーのガレージキットのようにして置こうとしたんですが、僕の方が、僕の得意な位置で高橋さんのようなとるような原型を作っちゃったんですよ。それで、そこからそれがスタンダードになっちゃって、そういうところが原型としては真骨頂かなってのはありますね」

—次のEx-S13GPMIが替わってからすぐに作業を始めたんですが、ボリマーにEx-Sの方が断然人気がいい、人気があったのでは？

「そうですね。面の流れとかはGPMIの胸に把握できカトキさんの着てさうなことや、どういふラインを望んでいるのかというは大体見えたので、ライン取りに慣れては結構早いと記憶しています。まあ、2作目という慣れも含めて、というはあるんですけど、Ex-Sはやっぱり、正確時にパーツ数多で多岐を占めたことだったのがありました。あつちを作るとそこを合わせないというバランス取りも、かなり苦労しました」

—可動の部分Ex-Sではどうでした？

「無茶苦茶苦労しました。蓋面よりも中身のパーツのすり合わせとかが、関節の数やパーツ数がEx-Sの

AND MODELING

INTERVIEW

佐藤直樹

SATO NAOKI

GFFでは、G-アーマー、νガンダム、Z-plusの3作品を担当されている佐藤直樹氏。ペレラン原型師ならではのこだわりや、作業スタイルについてたずねてみた

取材・文 堀秀 撮影

カトキ君のチェックは かなり厳いです(笑)

— GFFの1仕事は、どのような感じでスワーを受けたのですか？

「カトキ君との経験の中に「そのうち仕事を頼むかもしれないな」という話が結構前から入ってたんですよ。それがそのうち具体化してきて、その仕事がたまにまわってきた。という感じで。3〜4年前の経だったかな」

— カトキさんは、GFFの仕事以前から付き合いがありましたか？

「昔ね、模型雑誌での仕事仲間だったんですよ。世代的に近かったのかで、ぼろちやと付き合いが続いてきた。ただ、仕事の接点はなかったですね。僕の一方にガンダムの仕事があったらというか、避けてた経過があるのだ(笑)」

— GFFの仕事以前は、どのようなお仕事をされていたのですか？

「主にゲームジャケットやメーカーの商品の原型ですね。[FSS]や[ボトムズ]などのシリーズを受けているので、これが続々と次はこれ、という感じで仕事が流れていって感じで、基本的にメカ中心というか、まあいろいろのブームのときにwaveでつくったエヴァぐらいかな(笑)」

— ガンダム関係はまったくなかったのですか？

「模型誌のキットレビューならやってきましたが、シオン系のロボットばかりでしたね。初めて主役のガンダムをつかったのは、B-CUBのソッドだったかなあ。あまり詳しいことは覚えてないけど、基本的にゾオン系のロボットばかりだったはず。オーダーの経験より、僕の方が主役より外れた方が好きだった、という事もあるから」

— それまでの仕事と比べるとGFFの仕事は？

「いちほんの大きな違いは、カトキ君のチェックが厳かです。それも苛めな(笑)」

— カトキさんのチェックは厳しいですか？

「ええ、ライオンとつとにこだわって(笑)。一見すると「FSS」の永野さんの場合は放任主義なんですけど、今企画のGFFではカトキ君は手取り足取り(笑)。まあ、ジャンルが違いうからしょうがないだけ

だね。自分でも見本品をつくって附り込んで、「このとおろつてくるん」というところまで、たまにやってくる(笑)。でもね、さすがと思うのはいろいろ指示するけれど、絶対に自分では工具を手にして原型をいれないこと。完全に原形師にゲタをおつけています」

— ……それはすごいですね(笑)。そうすると、打ち合わせはかなり大変ですよね？

「僕は少ない方はいけど、原型師によっては、原型チェックでカトキ君のところへ持ってきて、6時間以上打ち合わせしたりでクワサを開きましたよ(笑)。あ、僕にも、手取り足取り附てた時は12時間くらいはあったあるかな。もちろん、それは全工程何時間ものうちの12時間です。— そうはいいけど、他の仕事でもそんなにないですね。こういうのは(笑)」

— 打ち合わせはどのような流れになりますか？

「カトキ君の特徴的なのは、原型を写真に撮ってパソコンへ取り込み、加工したものを持ってくることだね。— この写真にほしい」ということを、フォトショで「このラインをこういう風に変えてよ」という感じで具体的に指示をする。その時にちらほらツツと待たされるわけだが、他の原型師によると、その段階がいろいろ苦痛を感じるって話です(笑)。口頭で言った方が早いし早く思いますが、僕が「この大きさでさ、をもう少し大きく」というのをパーセーションで縮小したりして写真で見せられる事を考えると、口頭じゃコミュニケーションは取らないですね」

— それと正確に一緒にチェックですね(笑)。

「それでもカトキ君よりは、お客さんの方が優しいですよ。まあお客さんがカトキ君の真横通りというのを望んでいると思うけど、真横通りにつくったらカトキ君は満足しない(笑)。たいてい縦より横型の方がかっこよくなるから。そのバランスというか端としどころは、いつも難しいです」

全形態の成立をめざしたG-アーマー 最初は差し替えモデルだったZ-plus

— 一ではGFFで作業さんが担当されたアイテムについて、おかげがいろいろあります。最初に委任されたのが、アーマーなのですが、いきなり的人物ですね？

「そうですね。僕が全部を担当したわけではないんですよ。ガンダム部分から、キャプテン系や機身などは他人が担当していた。後はガンダムの表側もどかな。裏側が僕です(笑)。それらを元に、他の各パーツを作つと、全パーツをガンダムに合わせる加工や最終的なピッチングなどを行ないました」

— アイテムはカトキさんのリクエストですか？

「僕は自分から希望したりする事がありますけどね。来たものをより好きしないで、仕事として割り切つてつくってます。思いついてつくるタイプとは正反対ですよ(笑)」

— G-アーマー作業時に、一番苦労したところは？

「やっぱり全形態が成立することでしょう。なるべスマートにまとめたというところで、余分なスペースをなくすよう努力をしました。ピチピチとガンダムが納まるようなイメージを、ギミックについてはカトキ君の方であらかじめ案ができていたの、それを僕が図面に起こして作業しました。唯一残念なのは、筆者が型を取る時に、僕の原型をそのままコピーせず、筆者の方でコピーを重ねたものを使ってしまったんですよ。その過程で、コピーの仕上げにペーパーをかけた後、強めに焼いていたラインがすべて均一化されて、カトキ君がこだわったアールとかがすべて消えてしまったんですよ。以降のアイテムについては、このように問題が起きないように改善されたようですね」

— G-アーマーの後は、ガンダムになりましたね。

「νガンダムはこれまでにも幾つ商品が出ているので、その中で長所と欠点を捉えて取り入れて、プロポーションを整えてきました。見せ場はやはり、このサイズでのフィン・ファンネルフル可動なところでしょう。ただこれは、原型が云々より、中国のおばちゃんたちに感謝ですね(笑)。それと、前腕部のサーベルホルダーの可動と、肩アーマーの上下可動を原型では設けてたのに製造でオミットされたのが残念でした。原型ではファンネルは組しかつていなかったからわからなかったけれど、製品になってファンネルを6個つけたいというシールドを持たせても、ちゃんと自立したのにはよかったな」

— 発売されたばかりのZ-plusはどうですか？

「これってνガンダムと同様の方法でプロポーションをつくっていきまして。ただ、このZ-plusは元々変形モデ

#0006-#0017

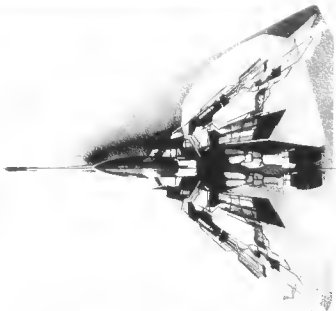
ここではGFF用に焼き下ろされた画断画を紹介する。立体物の形状を正確に伝えるためには、パース線を1枚描いて終わりというわけにはいかない。不明瞭な箇所などは分解画も含めて何点もの画断が焼き下ろさる。それでも造形画と画断が生じた場合には、直線画型を見て監修が行なわれる。その監修のようすもお伝えしよう。

XXXX-XXXX
WING-UNDAM (Entry type)

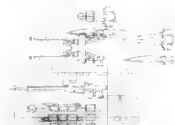
車体は置、発動され、⁽¹⁾「イ」クア・ダムで口力ク、と異通の部分も手、⁽²⁾「フ」タイプ独自の部分を使い、⁽³⁾「ク」最大の輪郭であるで体的、面々等、⁽⁴⁾「ウ」ノイ・ズにもラハ、⁽⁵⁾「エ」タイプその輪郭、⁽⁶⁾「オ」ボムなどともハト形輪郭、⁽⁷⁾「カ」ノットを形成する輪郭、⁽⁸⁾「キ」なるの「念入り」複雑な、されて、る



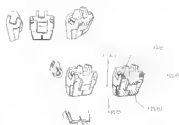
◆ 舞臺やハット柄のノースリーブを飾し、ムクミのハスラ、ライオン、彫刻が特徴。・ 舞臺の新装開演を祝う。・ いる



◆製作途中の撮影写真 村 ときき「基礎角座」 11 鋭角的に、ゆるやかに修正が加えられて、



●サイコロの目と、ア、イ、エの図は、サイコロの目の配置の異なるものとする。



また、このように、相違するものの間の差額（ Δ ）の平均値（ $\bar{\Delta}$ ）と相関関係を、より細かい特異まで指定している。



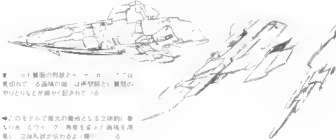
● ほととぎす クダハ・ス画 両者よりラ・マハ・ト形感興のふいふ、そのめい改め「雑記」にて、ふ



④ (3) 基盤の地への取付け方が指定されている。トイ
ア・締結面も含まれてデザインされている。



電力・トリノの推定額など、細かいパノまで得る細
まかせではなく、キ・チリとチリサインされている



もけあ たつイ グ 角帯を直メノ 両端を測
量し 3体乳状が伝わるよ！聞

DESCRIPTION for BUNDAM FIX FIGURATION



◆ フォーム多い。下はハイパー 覚醒; 位置するスラスターフロ ャ 張束フィッ トよりも大分変化させ」とが明記されている



KATO KI-NAJIME DESIGNS & PRODUCTS APPROVED GUNDAM

#CUG9 FA-93+HWS V GUNDAM+HWS

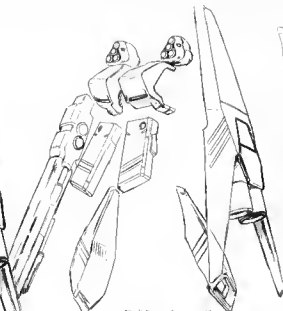
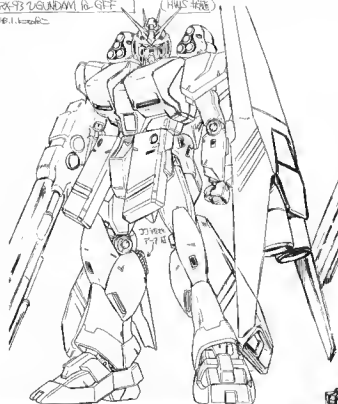
©2008 F.A.S. & GUNDAM. All Rights Reserved

増設ユニットによって大きくシルエットが変わる「ガンダム」。HWSに関しては詳細な資料が元々存在しないため、増設ユニット部は本体のデザインとの整合性をとりながら資料にない部分を生みつつ、とくにいていかに描き起こされている。珍しいマスキング面の検討計画にも注目

FA-93+GUNDAM R-GFF

©2011 KATOKI

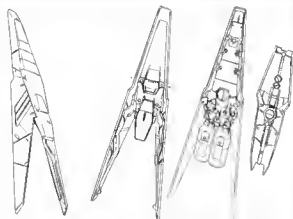
HWS 4800



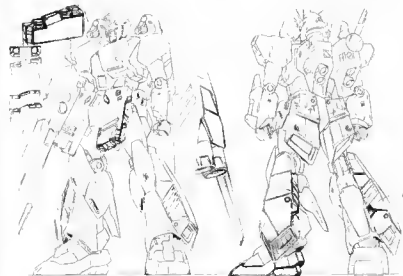
■ 拡張部、ざっとこのように
と、バースコート、バグのバグを主軸加。



■ シールドは背面に付けられる増設パーツ。モーターに関する原案とのやりとりが記されているのが、部品が製作されてゆくようすを生々しく伝えてくれる



● 背面は完全に新機にデザインすることになった。通常のガンダムのディテールと線を揃えている



● どこにも発表されていない正面を向いたバースコート。このように全身像が両向きともみられるのは珍しい。増設機体のアタリをつける図案もあったようだ

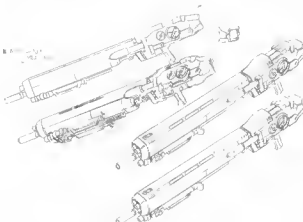
● やや間違った位置に折り曲げたいだろうか？ 上の全身像からスカートアーモ一下部の形状が大きく変更されている。デザインの発展が感じられる！

RX78-2 GP (123)

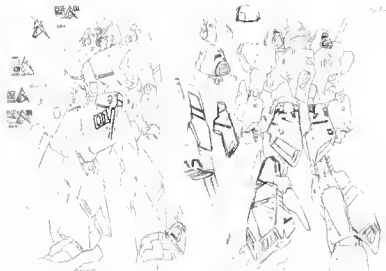


●関節は実在するものからイメージしやすいものにとくにリアリティが求められる部分、そのため細かい構造が考えられている

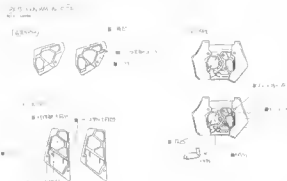
●全身のバランスに関してはほぼ完成されており、指示は細かいディテールに關するものが中心となっている。このような細部とは角度となくやり取りが交わられる



●HWSの主武器となるハイパーメガライフル、機型が起した図面に手を加えて描かれている



●マーキング部の位置と電圧の検針が描かれている。このような決定機は機、機に機部のものが設置されることは珍しい

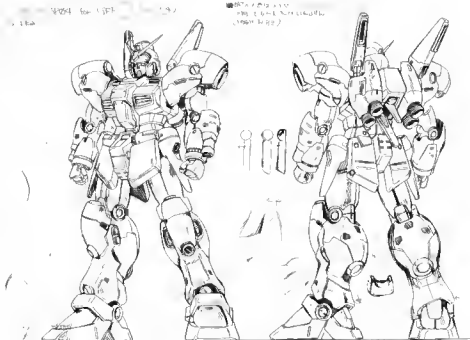
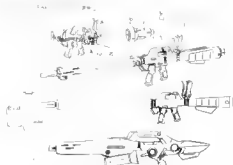
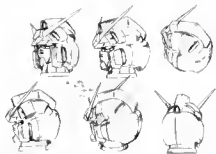


●通常は見えない装甲裏面などのディテール、全体的デザインラインの中で違和感のないものであるべきというので、こういった所をかなり磨き手掛けている

RX-78 GP04G
GEBBERA

www.PK-78.com 2002.10.02 星期日

GP04Gカーヘラは、大元の画稿としてはラフなものしか発表されていない。それだけに、全体の形状が決定してゆくのは、原型製作作業と前後する部分もあったようだ。カーヘラ・テトラ改への資金難、GPシリーズとしての適合性など、制約が多い中でデザイン性高くなった。



★初期時曲の全身像 決定稿とは各関節テールのほか、肩の形状や前腕のボリュームが大きく異なる。また、アウトラインの流れがうまくに描示されている。



◆期頭顔から最も形状が変わった胸。胸面のノズルの向く方向が、斜め下方からかなり水平に近い角度へ矯正された。両眼顔面輪廓の形状も鼻面顔で区解



●GPD4とガーベラ ケトラで大きく彫装が異なる両者の構造とディテール。下にはボディ側面図甲についてのコンバーチブル機構についての解説も

◆ノール裏面には、同じ規格の部材であるGP01らと共通の意匠を盛り込んでいる。ここでも凹凸が細かく規定されている。

AGX-04GA1 GARBER TETRA CUSTOM

©1995 GUNDOAM (TM) OF BANDAI. ALL RIGHTS RESERVED.

このガーベラ テトラカスタムとは、完全可変型が1.0のバリエーションに属するもの。その特徴では上半身しか描かれていなかったために、GFFに当たっては下半身はフィクションというより、ほとんど創作となった。逆に言えば、この数面図がGFFとこのコンセプトを可視化したのかもしれない。

DESCRIPTION for GUNDAM FIX FIGURATION



製作途中段階での模型の全身のバランス。肩のバンダーについて細かに影響をスナッチが感じられている。



肩面からバーノのバランスとリアスカートアーモのモールドについて。この段階では動力パイプに配置がつかは決定されていないかった。



肩面から見たバンダーのバランスとスキのラインの指示。スキのシェイプはバーノの頭も踏まえることができたのでさらに可能になったに都合をとう。



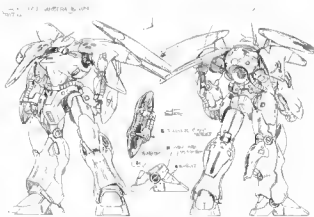
肩バンダーの空間的にがりはアウトラインを形成する動きを提案であり、最も把握しづらい提案でもある。そのためあらゆる角度から検討が入れられた。



ここまで来れば肩関節も決まる。しかし、また全体のアウトラインへの指示も必要で、特例のスケッチにも苦悩の後が来る。

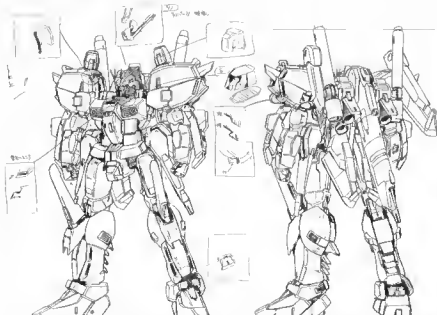


肩関節のラインスケッチ。アンテナがない状態でバランスの検証のために描かれたように、肩のアンテナの部分の微妙な動き取りにも注目してほしい。



あくまでも立候補を完成させることが目的なので、バランスに関しては原型からのフィードバックが貴重なときもある。

肩中スールの後方フィンとリアスカートを示した様子。実際にマッピングプロダクションであることが保たれる。



★ガンダムの全姿像 デザインに関してはほぼ完全に固まり、ここではおもにパーツ間の組みあわせや、面取りに関する指示が書き込まれている



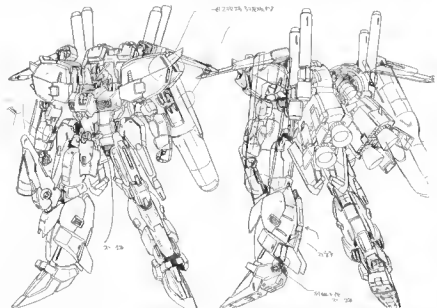
★天竺を経由してホムム・ムバム・フレームに直接接続されるヒーム・スマート・ガン



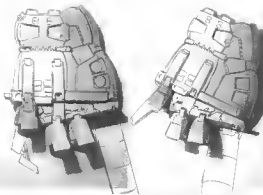
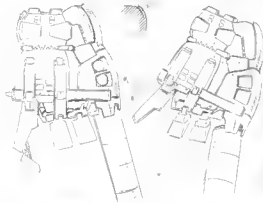
★頭部への形状の修正、修正ラインが非常に書き込まれ、厚型顔のやり取りが行なわれる



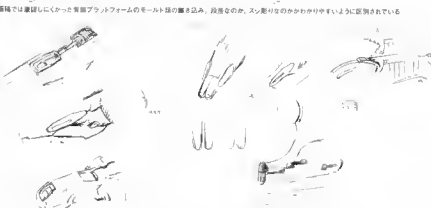
★上の両面でも確認している頭部への形状についてEx型用に詳細なスケッチで確認している。どついた機體になっというものの共通認識をもつべく、分画図まで描いて確認している



★確認ユニットを修正し、大きくシルエットが変わったEx-ガンダムの全姿像、この段階ではつぎは伸ばした機がスタンダードを立ち振る



↑ディープストライカー用の機体下面のベースターボック、機体と製作途中の原型模型を照り込んだものを重ね合わせて、ディテールが入るべき位置などを確認している

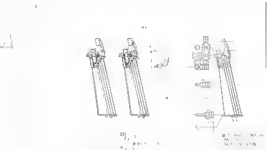


↑機体としては思われないくらい細密りで構成された機体および下機体の1/10スケールモデルはベース面を説明

↑大ラフのスケッチの数を、細密ながらデザインを整理するというもののように、下機体1/10スケールモデルのスケッチ、主眼に当たるエネルギー・コア・コア・パイプなど



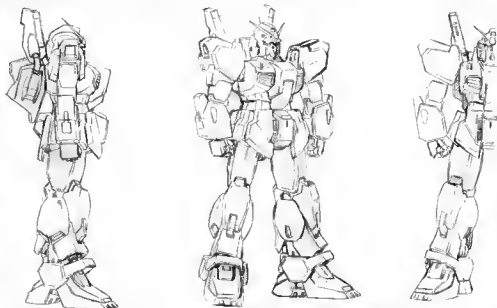
↑こちらはMSの一部には見えない可動プラットフォーム、ディメンション・システム基盤、主制御部などのディテール。決定稿ではこの段階から変更を受けている箇所もある



↑実用スタンドのデザイン室。機体設計ではABSで成形されることを考慮して、デザイン段階から肉付きを盛り込んでいる

↑実用スタンドの決定版。ABS成形用の肉付きがデザインとして具象化されている。8段階にも分けて調整部を配し、正確な形状を保っていることにも着目

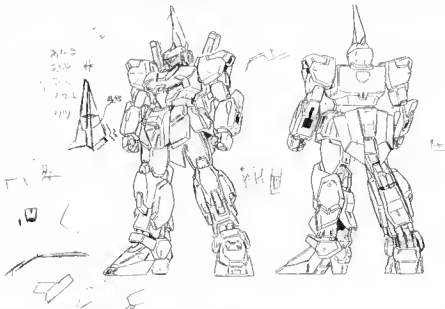
ガレタムMk.Ⅱとリファイン版バザムのコンバートブルという、ディープなファンも驚かせるギミック内蔵のモデルとなったこのアイテム。これまで多くのアイテムが発表されて既にユーザーの間でイメージが確立された恩のあるMk.Ⅱに、空費用のギミックをいかに追加できるか楽しみも、そしていかにバザムとしてのイメージを打ち出すかが鍵となつた。



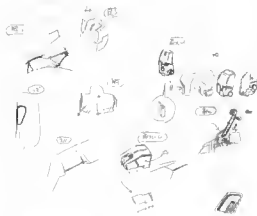
●各鱗形状についての細かい指定が、ラフスケッチと共に原型絵に伝えられている。こうして形状に鱗する鯉鱗を一つ一つ潰してゆくのだ



●銃身下側にグレネード・ランチャーを加えたビーム・ライフル。このライフルのほか、バルカン・ポットやバズーカなど武器の規模は両艦共有だ



●隔られたパーツ数で3rdの印象を過度に拡張し、パーザムとしての個性を出す。とくに3rdと比べて鋭角的な足置は、3rd用のアングルガードとのバランスが難しい



■両の機出したムーバブル・フレームなど、
関節周りはすべて共通体のムーバブル・フ
レームのはずなので、関節、各部に共通のニ
ュアンスが盛り込まれる

■これ以外にもMk-2では多くのラフスケ
ッチが受け入れられた。Mk-2の形状に關して
は過去に何度も検討されているので、つづ
でも意匠の継承が図れるということだ

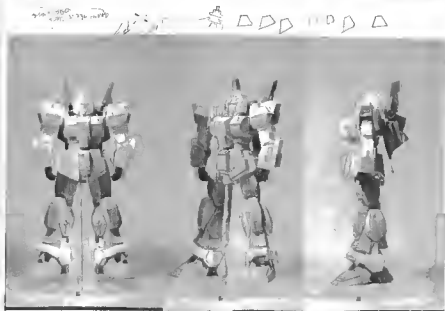


Fig. 1. 1. 1. 1.

Fig. 2. 1. 1. 1.

■Mk-2の機型機周での全身写真、やはりMk-2と比べると見えてくるような違いが感じられる。また、Mk-2の機型機周での全身写真、やはりMk-2と比べると見えてくるような違いが感じられる。

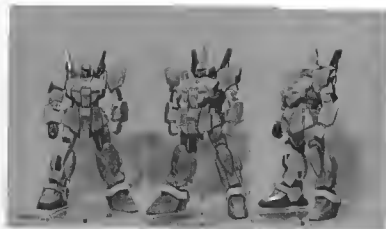
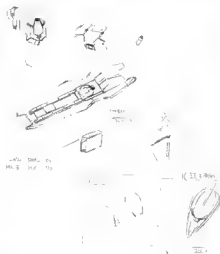


Fig. 3. 1. 1. 1.

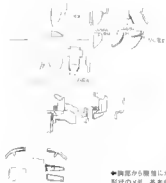
■コロンパズ用の機型パーツを升した部分のディテール例。機型まで確認がきき渡っている。シ
ート裏面のラフはディテールというよりパーツのバランス等を図るのようだ

■こちらは機型機周でのパーツの全貌、Mk-2の選り取りを機型機周でも、関節や足など、より機型的な印象を和らげている

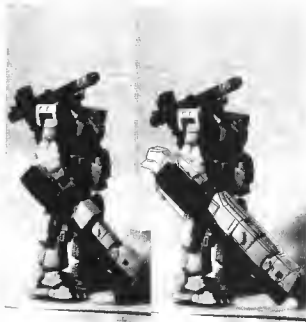
DESCRIPTION for GUNDAM FIX FIGURATION

#001 FA-78-2 HEAVY GUNDAM PROTO TYPE GUNDAM

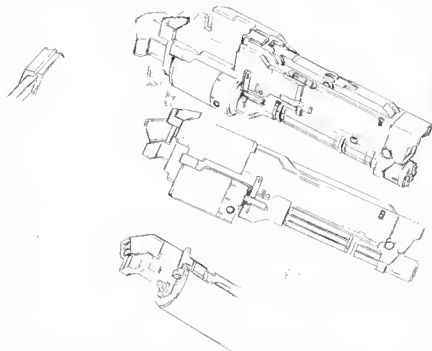
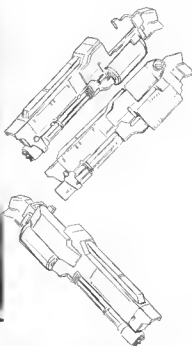
本来ならばこのヘビーガンダムの装甲は箱型式ではないのだが、立脚点としてのバリエーションを揃えて、思い切って箱型式に実装している。しかもその身体となるガンダムをプロトタイプガンダムとするなど、商品バリエーションには常に余念がない。結局何のフルアーマーガンダムと形状が近いことであって、製作は比較的スムーズに行なわれる。



◆胸部から腹部にかけての形状のせいで、基本的にフルアーマーのバランスを落とし、重なる部分とくに肩域が配られる物となっている。

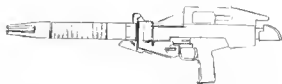


この機体の大きなバリエーションであるヘビータンチャーと本体との位置関係。おろ下げるのではなく、腕を内蔵するようにしてぶら下げるような位置で構えることとなる。



◆商品にはこれまでのガンダムアイテムには付属しなかったハイパー・バズカとハイパー・ハンマーが付属する。これに合わせて握り手や、バズカラックなどのデザインが施き下ろされた。

◆大型武器は常にユーザーからの人気も高い要素。元々が面白いデザインではあるが、巧みなアレンジによってバリエーションをつけている。



●この機銃として有名なのが上の製作型ビーム・ライフルである。モデルではこれにスコープ・チャームが装着可能。機銃のチャームに収まる製作型ビーム・スプレードカンも添え記された。

●この機銃を前編の各機が使用。この機銃が一般化することで、敵機からの襲撃に苦んで、このような機銃が優勢を握られ、被害のいるやり取りが繰り返されることとなる。

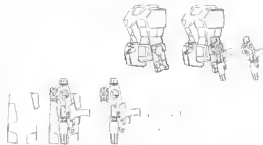
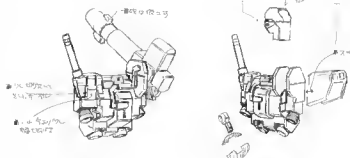
1. 1/100 1/100 1/100
1/100 1/100 1/100

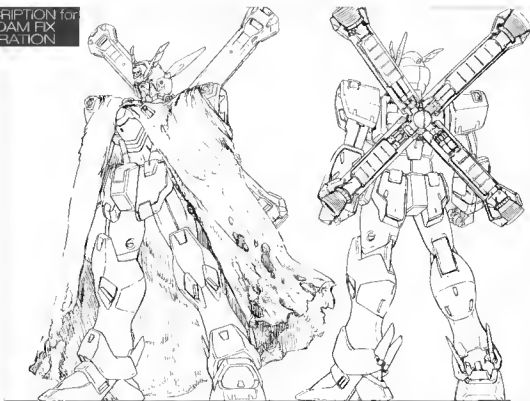
2. スコープ・チャーム・ライフル



●バックパックは原作のガンダムと基本設計を共有する機銃でアレンを改造するために機銃が広くなった。そのため機銃の可動リアランスを修正しないよう考慮されている。

●今機銃を下りた状態である製作型ビーム・スプレードカン。機銃のチャームに収めることができる。ここではその収納態となる機銃のサイドアーマーの形状が描かれている。





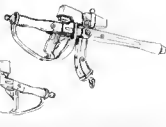
#0016a/b
XM-X1 / XM-X2
CROSS BONE GUNDAM

※0016a: XM-X1 (CROSS BONE GUNDAM) August 2003 20030801
※0016b: XM-X2 (CROSS BONE GUNDAM) August 2003 20030801

このクロスボーンガンダムは、リアルでの概念画と異なりは形がという概念だったが、先ずデザインもカチカチをがねたというところから、リアリティを重視して描かれた。コア・ファイターの実形・色味もリアルなものを求める工夫ではあったが、既に遊撃・生産兵にかなりの修繕部を添えていたので、最終に形の調整は添え加え追加できた

■2号機のABCマントを纏った後、右のみに部品では付属の不透明なABCマントを装着などでこぼつたが、このようなダメージ後援は顧客に買収できる。ただし欠けは隠れにくれられ注意

■関節の穴をモチーフとした関節部、関節のデザインはバスターガン(上)とゼムガン(下)に分断する。またバスターガン(上)で、ゼムガン(下)はクリアパーツで付属する

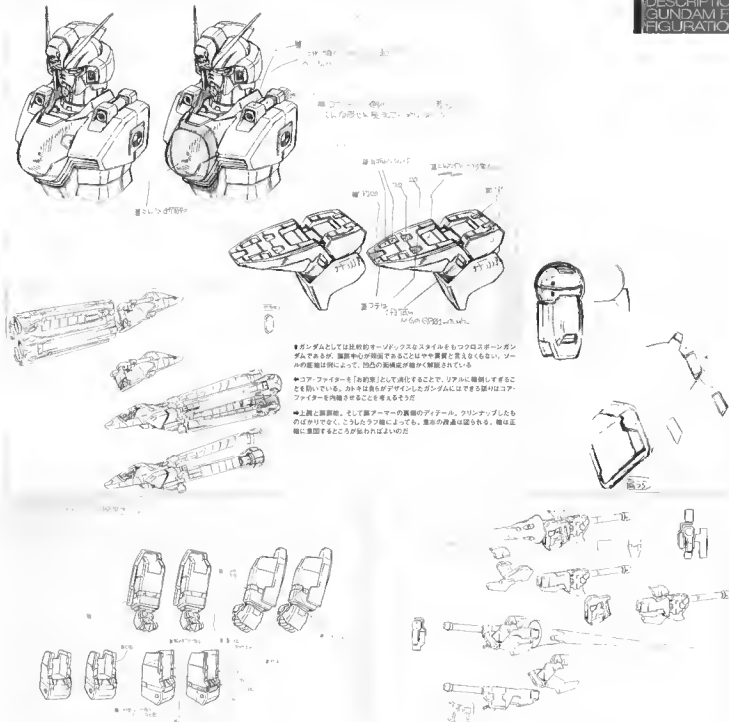


※0016a: XM-X1 (CROSS BONE GUNDAM) August 2003 20030801



■この機体のデザインは、リアルでの概念画と異なりは形がという概念だったが、先ずデザインもカチカチをがねたというところから、リアリティを重視して描かれた。コア・ファイターの実形・色味もリアルなものを求める工夫ではあったが、既に遊撃・生産兵にかなりの修繕部を添えていたので、最終に形の調整は添え加え追加できた





●前腕はシンブルなように意外と簡った作り。ヒンジ部のシールド展開面は展開してブラインドマークにもなる

●2号機を駆るビローが機体とする武備・ショットランサー。機体製作のためにパーツごとに分解して図解されている

MSZ-006A1/C1/A1[Bst]/C1[Bst] ZETA-PLUS

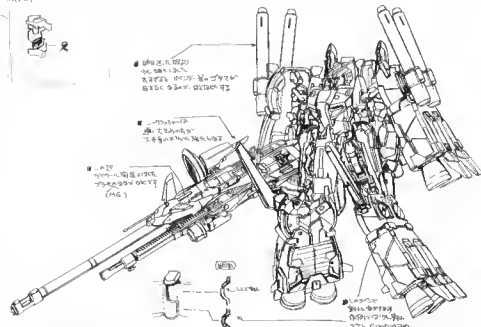
4007275 MSZ-005A1/C13a [Z]As September 2000/2001-9-27

Zplusは通常のA1型、宇宙用のG1型の他に、ティーストライカーの替わりとなる予定だったG1[BH]型が再製される。この型はタイプは「キャプチャーモデル2002年AUTUMN」に属せられたが例則に属さるされた比較的最近のものであり、GFFでも基本的にこのときの造型とデザインを継承している。このような新たな風貌を取り込むことこそGFFの魅力であろう。

MS2 - 006C1 Bre. for DWP

44. 124

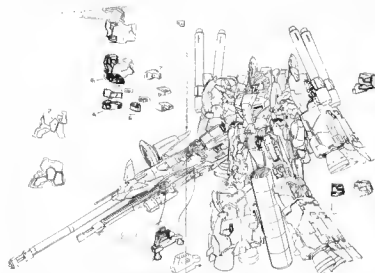
小傳正



●各部のサイズは全体のバランスから導き出されている。ブースターバックは既存のものであるが、外装パーツの折れの指示などには目新しいものを見ることが出来る



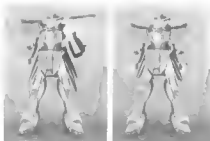
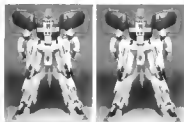
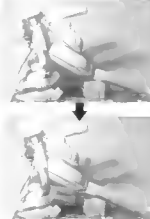
●左右の面が鋭角をなす顔はカトキが描くZ系の最大の特徴の一つ。元の設定よりはややアゴのつき出しが弱められた印象が



●フロントアーマー、ニューラシヤーを外した状態。新車デザインとなった大脚部の形状とバランスが確立できる



●屋型を見ての矯正の指示。パーセント単位で現状と比較しての歯並びなどの数値が、わかりやすく具体的に指示されている

[illegible][illegible][illegible]

| XXXG-01Wウイングガンダム

バンダイ1/144スケール ウイングガンダムゼロカスタム使用
製作 門脇直

■RX-78-4ガンダム4号機G04

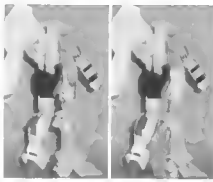
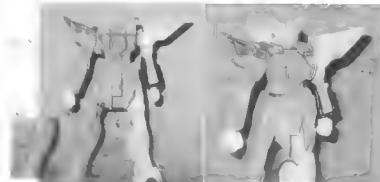
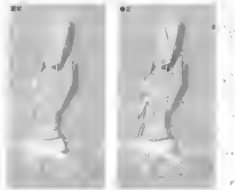
100スケール フルスクラッチモデル
製作 佐々木康

[illegible][illegible]

■RX-78-5ガンダム5号機G05

1:100スケール フルスクラッチモデル
制作 みたせ匠

[illegible]

RX-78-4 GUNDAM G04
RX-78-5 GUNDAM G05[illegible]

- [illegible]

今期、うーかー、カスタムの下半身に載せ、バランス取りをし

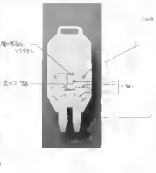
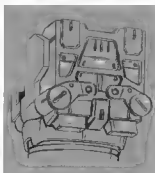
RX-79BD-1ブルーデスティニー1号機
バンダイ1/100スケール マスターグレードRX-79(G)陸戦型ガンダム使用

[illegible]

ストと同じ前やで見ると似てる と言う意見を多くもつ
まさか見る角度を限定した作例にするわけにもいかず、ますます
うしろつと悩んでいくところカトキさんより描き下ろしの課題イ
ムネトを頂き それを参考に新規にMGシムカスタムの顔を恣に
作り出したところカトキが驚いてました。

[illegible]

RX-78-1 プロトタイプガンダム
バンダイ 1/100スケール マスターグレードRX-78-2ガンダム
Ver Ka使用
製作 松本健



一機キャラクターモデルに搭載されたプロトタイプガンダムですが、再臨にあたってカトキさんの描かれたイラストにあわせて一部リペイントし、デカールを貼り直しています。

●工作

まずはMG「Ver Ka」のインストに載っている新規イラストを参考にプロポーションの変更から始め、プロトタイプガンダムの特長である各箇所を工作しました。

● 50.9

メインカメラを小型化、2mm削り飛ばして0.5mmプラ板をはっています。マスクの横、ブレードアンテナ中央部を削り込んで小型化、あこは1mmプラ板を貼って延長。デュエルアイは0.3mmプラ板にて新造、前は形状、ディディールの容姿をしています。

● 協同

胸の幅が少々広いかと思いましたが、両ダクトの中央で1mm縮めると、肩に要する幅は2mm縮つたので、このままでは、襟はキントを縮つては使用しようと思つたので、各MGジムカスラムの形状、モデルが非常に良かったためそれを使用しました。黒とホワイトハッチの板の面はイラストのように広くしています。肩のダクトは縦に1mmの溝を貼り付け小形化しています。腰部と腰部の隙間が気になりましたので、胸板、腰部の辺り、肘の裏面に2mm縮減し、さらに腰部のコアブロックの底辺を削り込んで縮減をなくしました。

● 2008年10月

肩アーマーを大型化しました。

● 導讀

フロントアーマーを大型化、サイドアーマーは腹部により密着するように加工。右のホルダーは適当なジャンクパーツにプラ板を貼りつけ、太らせてから形を整えています。

● 845-0000

Ver Kaの物は脚を長く見せるためかブム設より股関節の軸が1cmほど下げられているのですがもっと突き出ているようにしたいと

思いましたので幅を1mmほど上げています。そのかわりモモは2.5mm
縮減しました。モモの袖が付け高辺の下に隙間が空くから見た場合、
異常に立ちましたので動かし支度が合わない程度にブラ版で削って
います。スライは3.5mm縮減、イラストのように途中で角度をつけてい
ます。アングルガードは穴を開けた後、モールドを彫ったブラ版を貼
り付けています。ツールは形も大ききさきさうよいと思ったので
がけ先の角度が狭く、真っ平らに印刷になってたためにも1mmブラ
版ですって面がでんやうに工作しています。

●ライフル、シールド

カトキさんの新規イラストを参考にキットのライフルとの差異を確認してから図面を描き、プラ板・プラ棒にて製作しました。シールドはキットのバンダイエッジを流用したのみです。

● ●

すべてGSXクレオスのMxカラーにて、
白・ホワイト+レッド+ム少量
赤・モンパレッド+ホワイト少量+キャラクターフレッシュ
黒・ミッドナイトブルー+ブラック+ブラウン少量
スミレはバリエーションにて、最後にスーパーリアつや出しにて艶を
磨き上げています。

■ RX-78-3G3ガンダム

バンダイ 1,100スケール マスターグレードRX-78-2ガンダム
Ver.Ka使用

製作 黒澤明 (リキッドストーン)

RX 78といえばキャリアの長いガンブラファンほど思い入れも強く、センチネル連撃世代にとってRX 78Ver Kelはいつか決量のつきたい

フィギュアのひとつではないかと思えます。表裏、Ver Koの足元はガレージキットに造り替えてあるに違いなく、既に公開されたフィギュアも多岐に及ぶように。実情 各作の作中で使われている「ゼンゲン007」の顔面を再現する方向が考えられます。しかし、今回のフィギュアではカキキによって「ゼンゲン00709」の顔と足元にリアライズした斬新な顔面が与えられ、当然の事ながらフィギュアを方向でキットが異なるはれていきます。発売開始の段階で使用されている斬新な顔とキットは結構違いに及ぶであろうが、製作費等と使用されている量色塗料、一巻の端数をわけての製造量などによって、今回の作では、自作キット 使用用キットと違って、キットと実力差を異なるギューレッシュで表現がもたらした、ですから、少々造りの差違があらば問題の的の的れとら思えます。

●

最初の印象として顔が大きかった。で、ほおをひと回り削りだみまき、アゴの出っ歯も歯橋と比べても大きいうしろにはおそろいふんどこでさらに大きくておもしろいので、歯橋のイメージから外れなりギリギリの大きさに削ってました。また、アゴを引いたとくに首と舌と手なりうしろに斜に削ってラインを更だ。ヘルメットに関しては、橋から見た顔の位置を調整するのために前後の長さを0.5mmずつを削って延ばし、後部カメウの長さ(顔深さ)も0.3mm削って平坦な感じのラインに空型して歯橋(正確な)の咬合を再現してました。

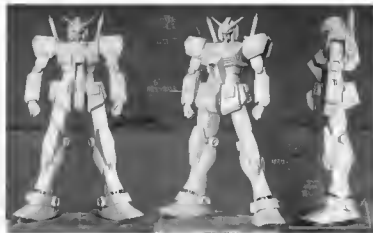
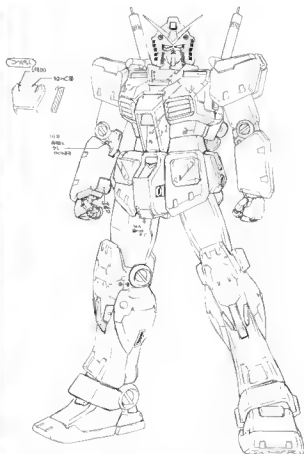
● 500-C

正面から見て若干 横広い感じがしますので、胸のエアダクトのセンターで片側9.5mmずつ幅ソメをしました。それに伴ってエアダクトもアウトラインを調整して取り付けられるようにします。また、ダクトのフィンには接着剤を付けました。

周のダクトも上下の厚みがあり過ぎるように思えたので、0.7mm程
カットして再塗装。ポリバチを使用してダクトを再現してあります。
昔の付け根や裾のパーツが頭を動かすとアゴが干渉するので、前面
の3段になったモールド部分を1mm削ってスジポリを彫り直します。



RX-78-2 GUNDAM(Ver.Ka)



そして、首の付け根周辺のメカ部分も一旦切り抜いてインナーフレームを1mm削って胴体側へ落ち込んだ状態にします。その際、首のボールジョイントの高さはキットのままの位置になるように調整し直します。

いちばん気になったウエストの形状は、内側からポリパテで裏打ちした後、正面から見て左右1mmずつ削り込んで上層と下層からテープを巻いて込んで重ねた形状にしました。ただし、全体のプロポーションに影響のある工作である反面、コアファイターが入らなくなる風が通っていますので、判断が必要です。

ベースになったフレームに引っ張られる形で鋼が強く見えしますので、スネを鋼の中で一旦カットし、3mm底鉄、それから、ふくらみはざとスネの鋼台部付近を削り込んでシャープな感じに形を整えます。つま先は、尖り過ぎた形状になっていますので、0.5mm程度平らに削ってから柔らかいアールを意図しつつ厚みも感じるように面積と見比べながら調整していきました。

●その他の工作
関節部のすべてをマイナスネジモールドは、はっきりしたエッジになるように削ってやります。

改造が控えめなぶん、艶妙なグレーの色調を再現すべく塗料に力を
入れたのですが、どうでしょうか？ 塗料前にカトキ氏よりカラーリ
ンデータをいただくことができたので、プリントアウトや顕微鏡の
GFF「G3&Gアーマー」で検討し、モニターを鑑ながらじっくり
着色したのですが、各色の比率データ取りを忘れてしまい後悔してい
ます(納得いく色になったのに)。レシピはだいたい以下の通りで

本体色(胴、脚等)／ガルグレー+白+黒。薄いグレー(首)／ニューラルグレー+白+赤。薄いグレーA(顔等)／濃いグレー+白。薄いグレーB(シールド等)／ニュートラルグレー+白+赤(少量)+コバルト

ブルー(少量)。ダークブルー(少量)／ニュートラルグレー+白+黄。メタリックグレー(少量)／焼鉄色+白+黄、オレンジ(スコープ、カメラ等)／黄褐色。これにエナメル剤を加えて調製する。

RX-78-2ガンダムVer.Ka (最新画稿版)
バンダイ 1:100スケール マスターグレードRX-78-2ガンダム

Ver.Ka使用
製作：みずまる☆家（L）

世間では一時期のような盛り上がりはないのですが今でもF1とか好きでよく見ます。

もちろんレース自体も面白いらしいのですが、個人的にはシーズン前の各チームの軒輦見直し会というのがお気に入りのようです。なぜかというところ、実証的なマシンというのはまだ現実的に無理が入っていないため、性能云々より各パイザーの主義や理想がストレートに反映されているからです。つまりこのイベントがそのまゝ開演される一番「オリジン」に近いカテゴリのコンペティションの場なのかもしれません。

もちろん、そのコンセプトが正しければテストシーズンを通しても大きな変更はなく、逆に幾何学的デザインでなければ実用性向にもさき進むていく、そのどちらが分からない可能性にワクワクしてしまうワケです。

さて今回発表したのは昨年年末に発表された「100マスターグレードRX-7BVer.Ka」です。細かい點はキョットの説明欄に譲りますが90年に発表された、いわゆるカニギデザインを素直にマスターグレードモデルのフォーマットで立体化したもので、もとデザインがすでにあるにもかかわらず今回のキットにあたって「2002年版」ともいえる明確な方向性にしたにしている点から主観的力の入れようが

かるというものです。

ここで無類のF1の顔に例えさせてみるとキノト開発用の画構がデザイナーの意思が一善反映されたものだとして出来上がった商品は現実的な様々な制約が加えられた「商品仕様」と言えると思うのです。

プラモデルの開発には実物は様々な制約が付きまとうものなのです。価格帯、パーツ数、ST基準のクリア、更には商品バリューとしてのギミック開発、組み立てやすさや部品強度の計画。それらの「現実的な要素」を取り入れて完成されたVer Kaは「商品としては」正しい、といえるでしょう。

[illegible]

PS この作例の仕上げの際、工作ブースを貸して下さった、(株) WAVE B&C 様にご礼状を贈ります。

Katoki Hajime DESIGNS & PRODUCTS List of works

掲載ページ	作品	製作者	掲載ページ	作品	製作者		
#010~#011	RX-79BD-1	フリーディステニー1世	松本隆	#012~#013	RX-78-5	ガンダム5号機	佐治千香
#009	X00G-01W	ウイングガンダム	門崎幸	#029~#030	RX-78-1	プロトタイプガンダム	松本隆
#002~#005	MSA-0011[ExI]	Ex-Sガンダム	小林達人	#030	RX-78-2	ガンダム	みずまる☆まし
#006~#008	RMS-142	ゼク ツヴァイ	みずき匠	#029~#030	RX-78-3	G-3ガンダム	藤原麗(リキッドストー)
#012~#013	RX-78-4	ガンダム4号機	みずき匠				

Mass products Model [Master Grade series]

形式番号	名称	発売月	定価	形式番号	名称	発売日	定価
MSZ-006A1	ゼータプラスA1	2001年 10月	3000円	RGM-79C	ジム改【スタンダードカラー】	2002年 11月	2500円
RX-77 2	ガンキャノン	2001年 12月	3000円	RX-78-2	ガンダム【Ver Ka】	2002年 12月	3200円
MSZ-006C1	ゼータプラスC1	2002年 2月	3000円	MSA-0011[ExI]	Ex-Sガンダム	2003年 3月	6000円
MS-06F2	ザクIIF2	2002年 4月	3000円	MSM-07	ズゴック【量産型】	2003年 5月	3500円
RGM-79C	ジム改	2002年 6月	2500円	MSM-03	ゴング	2003年 6月	3500円
MSN-02	ジオング	2002年 7月	6000円	RX-78-4	ガンダム4号機	2003年 7月	2800円
MS-06F2	ザクII改【連邦仕様】	2002年 9月	3000円	RX-78-5	ガンダム5号機	2003年 8月	2800円
MSA-0011	Sガンダム	2002年 10月	6000円				

Mass products Model [High Grade Universal Century series]

形式番号	名称	発売月	定価	形式番号	名称	発売日	定価
RMS-141	ゼクアイ	2001年 10月	1600円	MS-06S	ザクII【シャア専用機】	2002年 7月	2000円
RX-78GPG03	ガンダムGPG03ステイメン	2001年 12月	1600円	MS-06FS	ザクII【ガルマ専用機】	2002年 9月	1000円
RX-78GPG03	ガンダムGPG03デンドロビウム	2002年 3月	278000円	PMX-003	ジオ	2002年 12月	2400円
MSA-0011[ExI]	Ex-Sガンダム	2002年 4月	2500円	MSM-03C	ハイゴング	2003年 6月	1000円
RX-178	ガンダムMk-II【ティターンズ】	2002年 5月	1000円	RGM-79G	ジム【莫大仕様】	2003年 7月	800円
FXA-05D+RX-178	スーパーガンダム	2002年 11月	2000円	MSM-07E	ズゴックE	2003年 8月	1000円

Mass products Model [High Grade Mechanics series]

形式番号	名称	発売月	定価
RX-78GPG03D	ガンダムGPG03デンドロビウム	2001年 7月	1500円

Mass products Model [Gundam Fix Figuration]

形式番号	名称	発売月	定価	形式番号	名称	発売日	定価
X00G-01WE	ウイングガンダム【アーリータイプ】	2002年 2月	3680円	MSA-0011[Bst]PLAN303E	ディープストライカー	2003年 3月	9800円
	G-3 Gアーマー	2002年 3月	4980円	MSA-0011[Bst]	Ex-Sガンダム【タスクフォース アルファ】	2003年 5月	4500円
RX-78GPG02A	GP02Aウイザリス	2002年 6月	3680円	FA-78-2	ヘビークラウド	2003年 6月	3680円
FA-93+HWS	ガンダム+HWS	2002年 7月	4500円	XM-X1	クロスボーンガンダムX1	2003年 8月	3680円
RX-78GPG04	ガンバール	2002年 9月	3680円	XM-X2	クロスボーンガンダムX2	2003年 8月	3680円
MSA-0011[ExI]	Ex-Sガンダム	2002年 11月	4500円	MSZ-006A1 C1	ゼータプラスA1 C1[Bst]Red Version	2003年 9月	5500円
RX-178	ガンダムMk-II【ティターンズ】	2003年 1月	3680円	MSZ-006A1 C1	ゼータプラスA1 C1[Bst]Blue Version	2003年 9月	5500円

DESIGNS & PRODUCTS

APPROVED GUNDAM

Gundam Model Designed and Produced by Ka
カトキハジメ デザイン・プロダクション アフレル・スタジオ

2003年9月30日 初版発行

イラストレーション・監修 カトキハジメ

編集 高木道 小原文彦 片山浩徳 小倉和己 宮本拓也
編集協力 藤田崇平 (月刊「ガンダムエース」編集部)
カメラ ENTANIYA (本田圭吾 小野正志・久保田康) 高橋ゆうじ (高瀬写真事務所)
デザイン dice K. saito (Designer)
ライティング 谷澤光一 (ピーンキッズ) 小林剛也 渡辺利浩 (神電社) 渡原徹
模型制作 小林達人 みずき匠 門崎卓 佐古干善 松本隆 斎藤要 (リキッドストーン) みずまる☆まいし

フィギュレーションスタッフ 佐藤直樹 (ミニニアムモデル) 高橋信仁 高梨令 (RN) 鎌殿一佳
石澤タカユキ 小松原博之 吉山治樹 みずまる☆まいし 宮下真一
白崎啓夫 伊勢谷大士 みずき匠 堀野祐二 (JAM)

Special thanks 堀口滋 (サンライズ) 森田彰彦 (サンライズ) 佐々木新 (サンライズ)
稲垣浩文 (バンダイ ビデオゲーム事業部)
菊池智彦 (バンダイ ホビー事業部) 行野豊弘 (バンダイ ホビー事業部)
(株)バンダイ・キャラクター事業部
(有)JAM
(株)アートボックス
(株)ホビージャパン

監訳 MSA-001 | [Ext]ExSガンダム (模型製作 小林達人 エフェクト カトキハジメ)

著者 カトキハジメ
発行人 井上伸一郎
発行所 株式会社角川書店
〒102 8177
東京都千代田区富士見町2-13-3
営業 03-3238-8530 編集 03-3238 6614
素材00130 9 185206
印刷・製本 大日本印刷株式会社



●著丁 乱丁本はご面でも小社受入センター読者係宛にお送りください。送料は小社負担でお取り替えいたします。
京都新紀元 複製 Printed in JAPAN ISBN14-04-853674-5 C0076

2003 KADOKAWA SHOTEN
©創通エージェンシー サンライズ ©創通エージェンシー サンライズ 各点歴代レビ

DESIGNS &
PRODUCTS
APPROVED GUNDAM
Gundam Models Designed and Produced by Ka

ISBN4-04-853674-5

C0076 ¥2400E

定価・本体2400円(税別)

角川書店



09 55-011396A
APPROVED GUNDAM
* ぎんぱらけ *



0955011396A 550007

¥2,200
税別

DESIGNS &
PRODUCTS
Gundam Model Design and Production by Ka
APPROVED GUNDAM



DESGO'S Katoji Hajime DRAFTING BOOK

角川書店

Keaton Hajime

DESIGNS
PRODUCTION
& SALES
CO. LTD.
JAPAN
INCORPORATED
IN JAPAN

カート・ヘイメ
デザイン・プロダクション
カンパニー・リミテッド

角川書店